

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

COOLES CARTOON-CONTRA

Agent Armstrong
Virgins Render-Söldner
jagt clevere
Sony-Mafiosi

BESSER ALS RESIDENT EVIL?

**Nightmare
Creatures**

3D-Spuk an der Themse

HEFT IM HEFT



24 Seiten

Tests & Tips zum
Deutschland-Start

Nintendo 64

Spiele-Ausblick, Glossar &
Hardware-Check

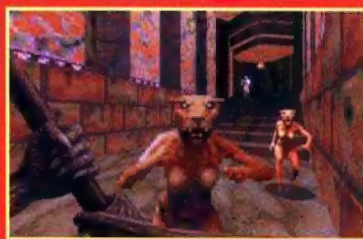




MANIAC: 85%



MUMIEN MONSTREN MUTATIONEN





Schurmer

jetzt für PlayStation und PC



Im Vertrieb von:
BMG
INTERACTIVE

BMG Interactive Web Site: <http://www.bmginteractive.de>

SEGA SATURN ACTION PACK GET IT NOW!



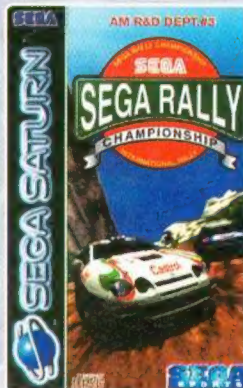
ACTION PACK



Laut
COMPUTERBILD 25/96:



Next Level 10/96
urteilt: „90%. Im Vergleich zu
allen anderen Konsolen-
Fußballspielen verläßt SWS '97
klar als Sieger den Platz.“



Video Games 01/96 schreibt:
„93%. SEGA Rally Championship
ist derzeit das beste Rennspiel im
Heimspielbereich...“

449,95 DM

Oder nur
39,65 DM
monatliche Rate*

* SEGA Leichtkauf
12 Monate Laufzeit
10,9% effektiver Jahreszins
Vorbehaltliche Bonitätsprüfung
Teilzahlungspreis:
475,80 DM

Media Point

030 - 794 72 111
Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin
weitere Filialen:
Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz

Theo Kranz
Versand

0931-571601
Juliuspromenade II • 97070 Würzburg

dynatex

0231-557500-0
Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund

Playcom

089-5460300
Leibnizstr. 30 • 80686 München

Test 'N Take
Computer & Videospieler

030-62709154
Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin



MIT VOLLDAMPF VORAUSS

Na endlich: Mit einer Erstausslieferung von 120.000 Konsolen startet Nintendo den 64-Bit-Feldzug. Neun Monate nach der Japan-Premiere hält das Nintendo 64 Einzug in deutsche Wohn- und Kinderzimmer, mit 399 Mark zu einem wirklich fairen Preis. Über die Erfolgchancen des Modul-basierten Videospiele haben wir bereits eifrig diskutiert, lassen wir nun die Kunden entscheiden. Um Euch ein möglichst lückenloses Wissen über das Nintendo 64 und seine Konkurrenten zu vermitteln, findet Ihr in dieser MANIAC ein 24seitiges Special über den 64-Bit-Pionier. Anlässlich dieser Reportage führen wir ein spezielles Test-Format für N64-Spiele ein, das den Eigenheiten der Konsole gerecht wird und Euch mit wertvollen Tips zu allen getesteten Titeln versorgt. Wie

gewohnt plappern wir nicht treudoof Marketing-Sprüche nach, sondern analysieren Hard- und Software nach unseren eigenen Maßstäben, die sich die Redaktion in den letzten 40 Monaten dank vieler Diskussionsrunden und auf der Basis Eurer Anregungen erarbeitet hat.

Zur Geschichte der MANIAC, die sich seit Herbst '93 aus einem fast unveränderten Team kompromißloser Videospiele-Freaks zusammensetzt, gehören auch die Titelmotive. In der vorletzten Ausgabe riefen wir zur Wahl

der beliebtesten Covers auf, und das Ergebnis könnte keinen besseren Bogen zwischen den MANIAC-Anfängen und der Gegenwart spannen. So kam unser letzter Rundum-Titel mit der „Tomb Raider“-Lady Lara Croft unangefochten auf den ersten Platz, dahinter sicherte sich jedoch unser Premieren-Cover mit der Roger-Horvath-Illustration „Mario vs Sonic“ Platz 2. Auch wenn sich das symbolhafte Duell zwischen Nintendo und Sega mittlerweile zu einem Dreikampf ausgeweitet hat, stimmt die Aussage mehr denn je: Der Erfolg einer Konsole ist eng verknüpft mit dem Sympathiewert des jeweiligen Firmen-Maskottchens.





MAN!AC

NEWS

8

Agent Armstrong – In tödlicher Mission

Der Sommerhit: Virgin's neuer Superheld im 3D-Playstation-Einsatz gegen bössartige Bitmap-Mafiosi

12 Backstreet Boys: Street Fighter EX

Capcom goes 3D – Ryu & Ken jetzt im Polygon-Outfit

14 Red Earth: Capcom's Arcade-Neuheit mit CD-Technik

16 Terror aus der Themse: Nightmare Creatures

Gruseliges 3D-Action-Adventure im "Resident Evil"-Stil

18 IMA '97: Internationale Arcade-Show

Frankfurt lädt zum jährlichen Spielautomaten-Happening

20 Spielwarenmesse: MAN!AC im Nürnberger Wunderland

22 Jobs mit Zukunft: Marketing Manager/Assistant

23 Hang On '97: Manx TT

MAN!AC testet die Kurvenlage des Saturn-Rennspiels

24 Martial Masters: Street Fighter 3

Endlich: Neue Kämpfer, neue Schläge, neue Technik!

26 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiel

8

Sein Name ist Armstrong, Agent Armstrong: Virgin präsentiert den Render-Spion in seinem ersten Playstation-Abenteuer.

16

"Resident Evil" läßt grüßen: Grauenhafte Ereignisse peinigen Englands Hauptstadt – in London erwachen die höllischen "Nightmare Creatures".

20

Konsolen-Showdown auf der Nürnberger Spielwarenmesse: MAN!AC wagte sich ins fränkische Wunderland.

24

Capcom sagt altgedienten Kämpfern und überholter Technik ade: In "Street Fighter 3" prügeln sich jungfräuliche Champs mit neuen Kicks & Kombos.

FEATURES

39

Exklusives Extrablatt: Nintendo 64

MAN!AC klärt auf: Alles Wissenswerte zum Deutschland-Start des N64 auf 24 aufregenden Seiten.

40 PAL-Report: Die deutsche Konsole unter der Lupe

41 Platinen-Layout: Nintendo 64 unter dem Mikroskop

42 Tabellen-Talk: Nintendo 64 gegen die 32-Bitter

43 Technik-Lexikon: Fachbegriffe anschaulich erklärt

44 Zubehör-Zauber: N64-Peripherie im Überblick

46 N64-Module: Das spielt Ihr demnächst in Deutschland

48 In der Mache: Internationale N64-Projekte

54 Test & Tips: Super Mario 64

56 Test & Tips: Shadows of the Empire

58 Test & Tips: Wave Race 64

60 Test & Tips: Pilotwings 64

62 Test & Tips: Turok – Dinosaur Hunter

RUBRIKEN

95

Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

5 Editorial

53 Impressum

53 Inserentenverzeichnis

88 Leserbrief

34 Abo-Anzeige

90 Kleinanzeigen

94 MAN!AC Media

98 Vorschau

PRESENTS

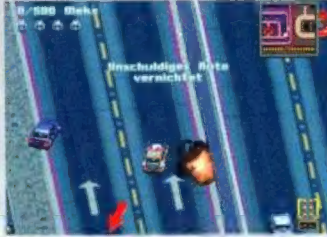
TESTS



69 Andretti Racing



75 Black Dawn



84 Crimewave



68 Crypt Killer



68 Crypt Killer



79 Exhumed



82 Fighters Megamix



73 Gekka Mugentan Torico



87 Grid Run



75 Hexen



71 Kingsfield



77 Kirby's Funpak



74 Lost Vikings 2



66 Mechwarrior 2



70 Monster Trucks



81 NHL Face-Off '97



85 Player Manager



83 Sentient



71 Slamscape



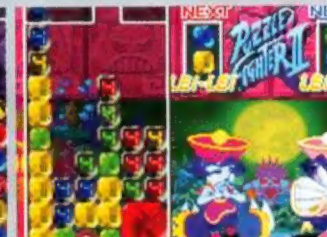
72 Spider



80 Stadt der verlorenen Kinder



76 Super Puzzle Fighter 2 Turbo



76 Super Puzzle Fighter 2 Turbo



86 Tobal Nr. 1



78 Virtual Pool



IMPORT-TESTS



32 Max Power Drift



30 NBA Hangtime



36 Ray Tracers



38 Raystorm



AGENT ARMSTRONG -IN TÖDLICHER

Droht dem Weltfrieden Gefahr, schickt der Geheimdienst seinen besten Mann - Agent Armstrong kennt keine Furcht und noch weniger Pardon. Lest, welche haarsträubenden Abenteuer der Playstation-Held in Kürze zu bestehen hat.



Das Jahr 1930 fängt nicht gut an. Weltumspannende Gangstersyn-dikate teilen sich die hor-renden Gewinne aus allen nur erdenklichen illegalen Geschäften. Doch auch die Seite von Recht und Gesetz ist nicht untätig: Zum einen gründet man kurzerhand einen weltweit operierenden Geheimdienst, der den or-ganisierten Schurken beikommen soll.

Und zum anderen schickt man zur Bekämpfung des Übels den smartesten Draufgänger, seit es Polizeimarken gibt.

Ein Held für harte Zeiten

Agent Steed Armstrong ist hart wie Rambo und doppelt so cool. Kein Ganove ist ihm je entwischt, selbst Hundert-schaften von schwerbewaff-neten Terroristen schlägt er ohne mit der Wimper zu zucken in die Flucht. Seine Geheimwaffe: Die Thomson-Maschinenpistole. Mit diesem Hightech-Wunder schießt sich Steed durch härteste Gegenwehr - woher sie auch kommen mag. Denn obwohl

Ihr das Geschehen aus der Seitenansicht verfolgt, kann Euer Agenten-Ego in alle Richtungen schießen: Tauchen aus der



Fackelt nicht lange: Agent Armstrong sorgt für ein actiongeladenes Barbecue direkt am Hafen!

ist Steed trainiert: Transparenz-Explosio-nen verbrutzeln Nadelstreifen-Mafiosi ge-nauso wie gut getarnte Dschungel-GIs. Damit Ihr nicht zum sinnlos sprengen-den Amokläufer werdet, muß der wackere Agent nicht nur inner-halb eines knappen Zeitlimits den Level abschließen, sondern auch vor jedem Einsatz ein Missions-Briefing besu-chen.

Dschungel-Lichtung wild ballernde Söld-ner auf, dreht sich Steed zum Hinter-grund und eröffnet das Feuer, kurvt ei-ner der besonders aggressiven Raketen-männer vor dem Helden herum, schießt Ihr quasi auf die Kamera zu und laßt den Fiesling qual-mend abschmieren. Als beson-ders gefährlich entpuppen sich die zündelnden „Firestarters“, die Euch mit Flammenwerfern attackieren.

Heiße Action mit Power-Extras

Findige Agenten schnappen sich eine der herumliegenden Bazookas, die be-sonders bei übergroß geratenen Poly-gon-Gerätschaften wie wild herum-kurvenden Panzern Wunder wirkt. Steht Euch ein Haus im Wege, schießt Ihr es mit der Wunderwaffe kurzerhand in Stücke: In einem dramatischen Explosionseffekt zer-fällt das Gebäude in seine Einzelteile. Doch auch im Handgranaten-Weitwurf



Die U-Boot-Akte: Im Tauchgang arbeitet Ihr Euch zum Prototypen vor...



...um anschließend in die geheime Basis des Erzfeindes einzudringen.



Durch das selbstverschuldete Explosionsinferno bahnt sich unser Super-Agent den Weg zum Endgegner.



ARMY MISSION



Der aggressive Heli-Pilot behackt Steed mit pausenlosem MG-Feuer: Rechts unten seht ihr sein unrühmliches Ende.

Wie rettet man die Welt?

In der Zentrale erfahrt Ihr vor jedem Einsatz was Euch bevorsteht - und zwar von Eurem strengen Boss Colonel Frigate persönlich! Die Aufgaben sind vielfältig: Neben der Befreiung eigener Agenten muß Superspion Armstrong auch geheime Waffenpläne aus

Auf den herrenlosen Lagerkisten arbeitet sich Steed nach oben - bloß 'raus aus der Gefahrenzone!

TITEL
Agent Armstrong
HERSTELLER
Virgin
SYSTEM
Playstation
BRD RELEASE
ab Mai

FAZIT
Brachial-groteskes Action-Feuerwerk mit dem coolsten Render-Agenten der 32-Bit-Ära: Wo Steed Armstrong loslegt, bleibt kein Auge trocken.



Die Asbest-bewehrten Spezial-Soldaten versuchen Steed abzufackeln: Werft Euch zu Boden!



- Feuerzauber: Nach hartem Kampf vernichtet Ihr schließlich den feindlichen Radar-Stützpunkt. Tanya stellt schon den Sekt kalt!

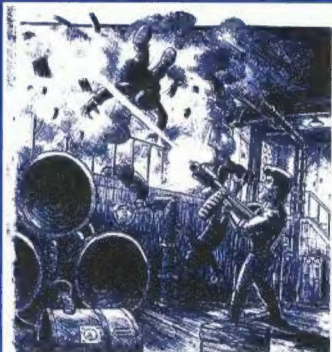




schwerbewachten Basen stibitzen und wichtige Militärstützpunkte in Handstreich-Aktionen in die Luft jagen. Weiß der attraktive Bitmap-Held nicht weiter, steht ihm seine attraktive Partnerin Tanya mit Rat und Tat zur Seite: Die verführerische Lady hält Euch über die aktuellen Vergehen des



Leuchtfener, Flammenwerfer, bleihaltige Luft: Steed muß ganz schön aufpassen, rechtzeitig zum Abendessen wieder beim Secret-Service-HQ zu sein!



Vom Papier zum Pixel

Damit Steed's Proportionen stimmen und sich keine Hühnerbrust unter dem Agenten-Outfit bildet, werden alle Charaktere vor der endgültigen Grafik-Bearbeitung am Rechner als handgezeichnete Skizzen entworfen. Hier seht Ihr einige der Darsteller in „Agent Arm-

strong“: Jede Hauptfigur des Action-Dramas wird in vielen Einzelzeichnungen zum Leben erweckt. Für die Render-Sequenzen, die das Gerüst des Abenteuers bilden, werden eigene Storyboards mit schriftlichen Kamera-Anweisungen angefertigt – in dieser Hinsicht gleichen sich Realfilm und Render-Sequenz. Die Bilderserie aus dem Intro (siehe vorherige Doppelseite unten) zeigt Euch übrigens Steed bei der Abwehr eines Angriffs der Mafia-Fliegerstaffel: In gewohnt cooler Manier meistert der Held die Gefahr!



Feuer frei für Super-Agenten: Hier erwehrt sich Armstrong in einer Dschungel-Sackgasse seiner Haut.



Steed hat's erwischt: Die Explosion verbrüht unserm Helden die Hose!

Syndikats und den jeweiligen Aufenthaltsort des Ober-Schurken Spats Falconetti auf dem Laufenden. Dieser üble Gesell versenkt sofort jeden im Hafenbecken, der auch nur versehentlich auf seine Gamaschen tritt. In der finalen Konfrontation werdet Ihr den Al-Capone-Verschnitt zu sehen bekommen – ob Ihr ihn auch besiegen könnt, hängt von Euren Reaktionen ab.

Finger am Abzug: Es geht los

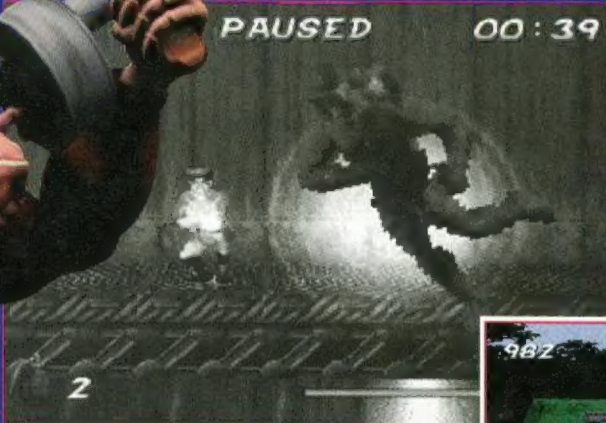
Steed ist bekannt dafür, nicht lange zu fackeln, und so benötigt Ihr unverwundliche Reflexe, um Euch durch den Kugelhagel der Ganoven zu kämpfen: „Agent Armstrong“ ist trotz individueller Missionsziele als aufwendig inszeniertes Actionspiel ausgelegt. Ihr arbeitet Euch in der Seitenansicht nach links und rechts voran, manchmal zoomt die Szenerie auch einige Meter in den Hinter- oder Vordergrund. Je nach Richtung der Gefahr dreht Ihr Euch und feuert – auch der Winkel läßt sich mit den L/R-Tasten justieren, um fliegende Ziele abzufangen. Die scrollenden Polygon-Landschaften lassen Euch in jeder Richtung genügend Bewegungsfreiheit, um heranprasselnden Geschossen auszuweichen. Fangt Ihr Euch trotzdem einen Treffer ein,

schrumpft Eure Energieleiste. Alle menschlichen Charaktere sind aufwendig im Bitmap-Verfahren animiert und zoomen – solltet Ihr Euch lieber im Vordergrund beschließen – flüssig aus dem Hintergrund heran. Selbst im Explosionsinferno einer Atombombe verkneift sich das Spiel lästige Ruckel-anfälle, auch wenn eine Gang von Bösewichten anrückt, hechtet Ihr Euch noch flüssig hinter die Mauer. Die Einsatzorte führen Euch um die halbe Welt: Steed sucht Geheimdokumente in heißen Lavahöhlen, taucht in Korallenriffe ab, um ein geheimes U-Boot zu enttarnen und schwitzt im tropischen Dschungelgebieten. Sogar in arktischen Eis muß sich Steed gegen Blei-Attacken zur Wehr setzen – hoffentlich hat er Glühwein dabei!



Agent Armstrong macht sich fertig!

Leider ist Steed noch nicht bereit, sich den Gefahren der sieben Missionen zu stellen – immerhin gilt es, über dreißig Abschnitte hinweg konditionell in Top-Form zu sein. Deshalb stiehlt sich unser Held noch einige Monate im Sprite-Fitnessstudio der englischen Entwickler „King of the Jungle“. Dort wird noch bis zum geplanten Release im Mai am Level-Design und neuen, feurigen Effekten geübt – freut Euch auf den baldigen Startschuß zu einem furiosen Action-Abenteuer! cb



3D-Action: Oben erkennt Ihr Steed beim Bekämpfen der Mafia-Luftpost, rechts wird der Superheld beim Morgen-Jogging von einem heranrollenden Polygon-Panzer überrascht.



VIELLEICHT MEHR ALS DU VERTRAGEN KANNST

„ETWAS GENIALES WIE TUROK HABEN
WIR BISLANG NOCH AUF KEINER
KONSOLL GESPIELT.“ - VIDEO GAMES

„INIE ZUVOR GAB ES
SPEKTAKULÄRE EFFEKTE ZU
BESTAUNEN.“ - NEXT LEVEL

„BEI DIESEM TITEL HANDELT ES SICH
UM EINEN 3D-SHOOTER DER
EXTRAKLASSE.“ - TOTAL!

„TUROK IST OHNE ZWEIFEL DER
BESTE ECO-SHOOTER.“ - MEGA FUN

MIT KONKURRENZLOS REALISTISCHEN SZENARIEN UND
EINER FASZINIERENDEN SOUNDKULISSE IN DOLBY-SURROUND WIRD DIESES SPIEL
ZUR UNVERGESSLICHEN ZEITREISE.

TUROK

DINOSAUR HUNTER





Rabiater Ami: Wenn C. Jack richtig sauer wird, packt er seinen Baseballschläger aus.



Gefährliches Model: Nehmt Euch vor Chun-Lis Beinschere in Acht!



Was passiert, wenn Robert unter Androhung von Folter verrät, daß Prügel-Prinz Andreas und sein Handkanten-Vasall Olli gerade das

neue 3D-Street Fighter aufmischen? Aufruhr und ungeordneter Auszug ins Spielzimmer. Nur gut, daß Olli den Testraum vorsorglich mit Holzbrettern vernagelte und "Knauf Kontrol EX" schon warmläuft. So konnten sich die beiden Prügelcracks bis

BACK ON THE STREET

Ex und hopp: Die Street Fighter kämpfen endlich dreidimensional. Wir haben die Polygon-Athleten des Kampfspektakels ausgiebig durch den Ring gehetzt.

wurden die beiden Helden dann ergriffen...

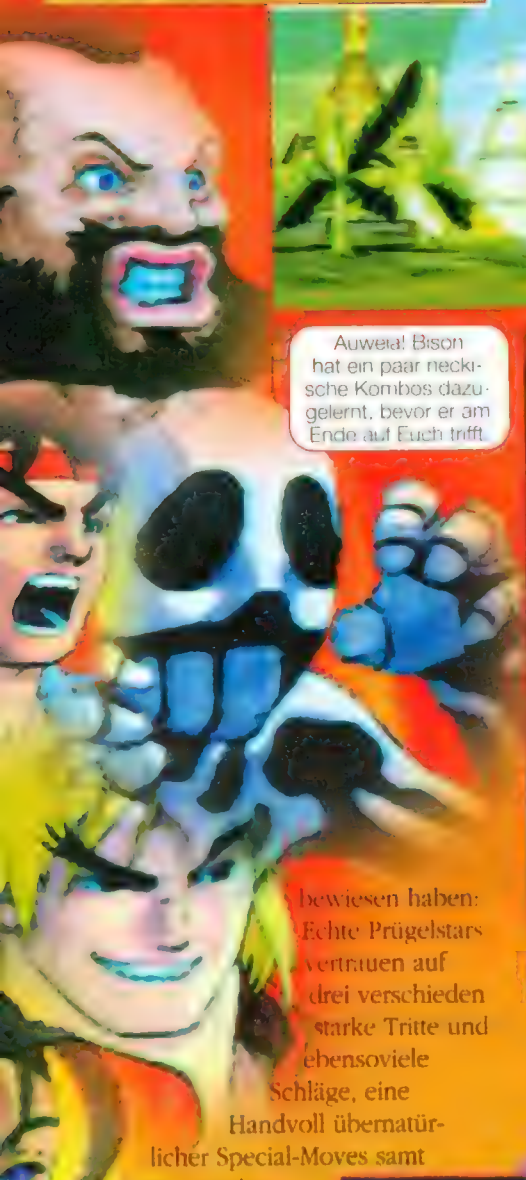
Die dritte Dimension ist jetzt auch für "Street Fighter"-Cracks kein Traum mehr! Wer mit "Tekken" oder "Virtua Fighter" fremdgehen mußte, kann jetzt zu seinen Wurzeln zurückkehren: Ryu, Chun-Li &

Co. haben sich für ihr neues Abenteuer frisch gewaschene Texturklimotten über die nackten Polygonmuskeln gezogen und tänzeln leichtfüßig in die dreidimensionalen Arenen. Dabei haben die Charaktere nicht verlernt, was sie schon in den unzähligen Bitmap-Contests

zum Morgenrauen vor dem Zugriff der übrigen Mannschaft verwahren – dann hatten die Kollegen die Idee, den Strom auszuschalten und die beiden so aus der heimeligen Atmosphäre des "Street Fighter"-Testraums in den tristen Redaktions-Alltag zurückzuzwingen. Auf dem Weg zum Sicherungskasten



Grafisch kann "Street Fighter EX" mit modernster Automatenhardware wie "Virtua Fighter 3" nicht konkurrieren. Spielerisch läßt es nur wenig Wünsche offen.



Auweia! Bison hat ein paar neckische Kombos dazu-gelernt, bevor er am Ende auf Euch trifft.

Wie fühlt sich Ken wohl zwischen Hokutos Beinen? Wollen wir ihn mal fragen...



D. Dark fängt Euch wie Johnny Cage mit einer Leine ein und wirft Granaten nach Euch. Hier im Clinch mit Skullomania.

bewiesen haben: Echte Prügelstars vertrauen auf drei verschieden starke Tritte und ebensoviele Schläge, eine Handvoll übernatürlicher Special-Moves samt

Super-Combos und decken, indem sie nach hinten gehen (und nicht etwa einen zusätzlichen Knopf drücken). Neu ist der "Guard Break", eine Angriffsmethode, mit der Ihr die Deckung des Gegners durchbricht – allerdings kostet diese Praktik einen Block.

Eurer Super-Combo-Energieleiste, die sich am oberen Bildrand langsam füllt. Ansonsten entsprechen Spielmechanik



Geht der Gegner nach einem Special-Move k.o., "explodiert" der Bildschirm. Beendet Ihr den Kampf mit Super-Combo, zoomt Ihr durchs All (Bild).

und Move-Palette dem letzten 2D-Aufguß "Street Fighter Alpha 2", wobei einige Figuren weggelassen bzw. ausgetauscht wurden. So treten jetzt nur noch fünf bekannte Helden an: Ryu und sein Freund Ken, der russische Catch-Prolet Zangief, Styling-Freak Guile und die putzige Chun-Li. Fünf weitere Figuren sind neu hinzugekommen: Die Mädels Pullum und Hokuto, der fiese D. Dark, sein nicht weniger gemeiner Kollege C.

Jack und ein Skelettkostüm namens Skullomania. Der einfallsreichste Charakter ist sicherlich D. Dark, ein naher

Verwandter von Johnny Cage, der Euch mit einem Enterhaken zu sich zieht und per Stromschlag oder Bombe zur Raison bringt. Auch C. Jack ist kein übler Kämpfer – vor allem, wenn er den Gegner mit seinem mitgebrachten Baseballschläger quer über den Schirm schlägt. Da Capcom momentan mit der Entwicklung von "Street Fighter 3" (2D) beschäftigt ist, standen die Designer bei "EX" nur beratend zur Seite: Entwickelt wurde der 3D-Einmarsch der Straßenkämpfer von "Arika", einem kleinen Team von 3D-Spezialisten. Diese griffen dabei auf eine modifizierte Playstation-Plattform zurück – deshalb kann "STF EX" technisch nicht annähernd mit "Virtua Fighter 3" mithalten. Das Light Sourcing (Lichteffekte auf den Textur-Klamotten) wurde zwar eindrucksvoll in Szene gesetzt, dafür scrollen die Hintergründe nur in 2D an Euch vorbei. Sogar die Playstation-CD "Star Gladiator" bot einige 3D-Objekte im Hintergrund. Dafür ist das Spieltempo hoch und die wenigen Textur-Ausblendungen erträglich. ak



Aufs Auge: Hobby-Hairstylist und Berufssoldat Guile hat seine rechte Muhe mit Skullomania.



Kokuto, das gelenkige Madel links, macht dem dicken Zangief arg zu schaffen.



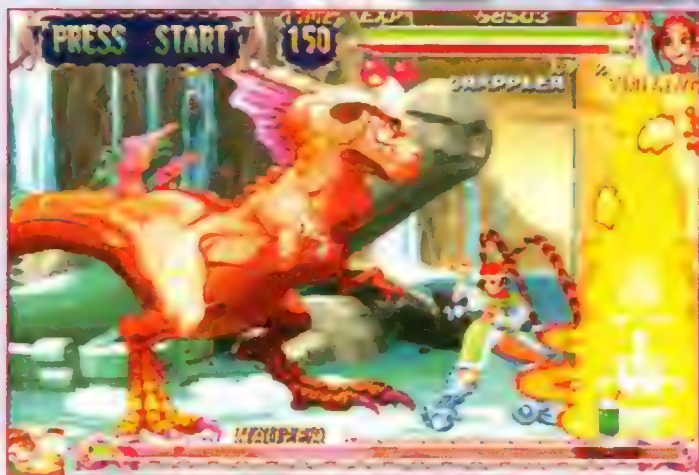
Wie üblich: Dank der Zeitlupenfunktion könnt Ihr die letzten Treffer vor dem Knockout nochmals in Zeitlupe verfolgen.

Fazit

Titel: Street Fighter EX
Hersteller: Capcom
System: Arcade
Umsetzungen: Playstation, Saturn

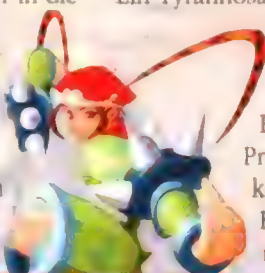
Technisch mittel-prächtiger 3D-Prügler mit exzellenter Spielbarkeit und allen wichtigen Figuren. Gerüchteweise erscheint auch eine N64-Adaption.

Fantasy Arena



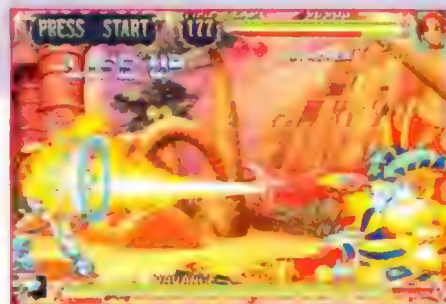
Die zierliche Mailing verdrischt einen blutroten Tyranno-Basilisken. Das Monster versengt Euch mit Feuer-Offensiven

Dank speichergewaltigem CD-ROM (siehe Kasten) konnten sich Grafiker und Sound-Zuständige in "Red Earth" freizügiger austoben als auf 2D-Platinen wie den jüngsten „Street Fighter“-Episoden. Die Klopfer-Clique wurde auf vier Heroen im robusten Fantasy-Look beschränkt, die übrigen Kontrahenten lauern auf einer postapokalyptischen Weltkarte und stellen sich nur nach strenger Plot-Vorgabe zum Kampf: Um Eure Widersacher in die Hintergrund-Story einzupassen, wurde jedem Kontrahenten ein kurzes Dialog-Intermezzo verpaßt. Eure Charakterwahl bestimmt über Duell-Folge und Erzschurken: Ihr entscheidet Euch für eine rothaarige Magierin mit spitzem Hut und Pumphosen,



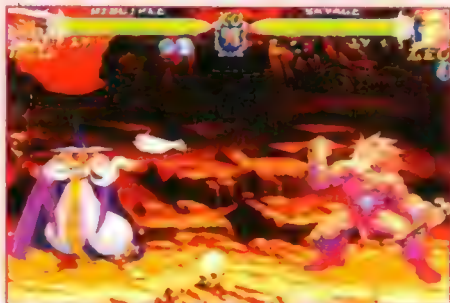
verdrischt die bestialischen Gegner mit einem flinken Ninja oder sprintet als zierlicher Cammy-Verschnitt über die Bitmap-Ebenen. Träger, aber dafür schlagkräftiger als seine Mitstreiter ist ein bulliger Conan-Löwe: Der Muskelprotz zerlegt seine Feinde mit einem schartigen Breitschwert und wedelt ungestüm mit der zotteligen Mähne. Eure Helden und die mythologisch angehauchten Bestien revolutionieren Capcoms 2D-Serie mit plastischer Zeichentrickanimation und prügeln sogar die flotten „Darkstalkers“-Kollegen ins Grafik-Aus: Ein Tyrannosaurus mit Drachenkamm

wirft den Schädel herum und läßt knotige Muskeln spielen, eine riesige Harpye posiert mit üppigen Proportionen und breitet knallbunte Schwingen aus. Button-Belegung und Manöver-Routinen halten sich an die Capcom-Tradition: Energieschläge, Feuerbälle oder „Dragonpunch“-Manöver wurden wieder mal beim Klassiker entliehen. Eure Widersacher dagegen drängen Euch mit brachialer Effekt-Flut in die Ecke. Ein verschrumpelter Magier hetzt Euch seine Schoßdrachen auf den



Capcoms Designer haben mit ihren Monstern Sagenstoff aus Ägypten, Griechenland und Europa importiert.

Hals, der Tyranno-Drache verharrt für wenige Sekunden in der Luft und bringt Euch mit glühendem Odem zum Schwitzen. Selbst Euer kleinster Gegenspieler steckt massige Obermütze wie den „Samurai Shodown“-Boß handlich verschnürt in die Westentasche. Eure Fantasy-Streiter läßt die Monster-Masse allerdings kalt: Sogar Eure Mädels packen die Kolosse ungerührt am Schlawitschen und klatschen das Ungetüm in den Pixel-Schlamm. **rb**



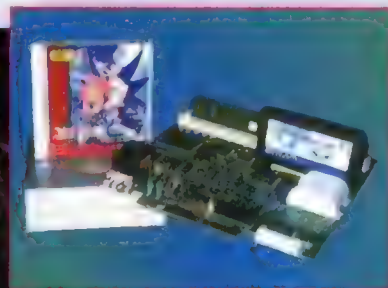
Antiquierte Fantasy Offensiven mit Hieb- und schwarzer Magie gegen Neuzeit-Wummen: Der schwarze Ninja packt eine mannsgroße Automatik aus dem Umhang



Speicherklotz

Während 2D-Orgien wie „Red Earth“ mit etlichen Animations-Phasen als Speicherfresser gefürchtet sind, stellen die Polygon-Abenteuer zähmere Ansprüche. Die 3D-Strukturen sind platzsparend, außer Texturen gibt's kaum Grafikdaten. Nintendo und Rare hatten das Problem schon vor rund zwei Jahren erkannt und die „KI-Automaten“-Serie mit Festplatten bestückt. Capcom umgeht die Speicher-Widrigkeit mit wechselbarem Medium: Der neuen CP-System-3-Platine ist ein CD-ROM beigelegt, auf dem Board thront außerdem ein Modul-Steckplatz. Auf der CD sind Grafikdaten nebst orchestralem Audio-Soundtrack ausgelagert,

die Programm-Codes werden – um Ladezeiten zu verhindern – vom Modul geschaufelt. Das Resultat: Ihr bekommt CD-typische Ladeunterbrechungen nicht mit und der Spielhallenbesitzer spart die Kosten für eine neue Platine. Ein interessantes Konzept, das die MANIAC-Redaktion für sinnvoll erachtet.



Hardware für „Red Earth“ und das geplante „Street Fighter 3“: Capcoms CPS-3 Spielhallen-Board

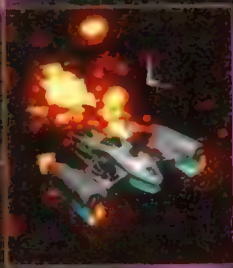
FAZIT

THEMA
Red Earth
HERSTELLER
Capcom
SYSTEM
Arcade
UMSETZUNGEN
PlayStation, Saturn
Effektgeladene 2D-Kloperei mit postapokalyptischem Fantasy-Szenario. Läutet mit Arcade-CD-ROM und neuer Capcom-Platine die „Streetfighter 3“-Generation ein.

Glänzende Aussichten!

darklight™

C O N F L I C T



*Durch spannende Einsätze, faszinierende
Technologie und Lichteffekte wird jedes
Holenwundertreffen mit dem Gegner zu
einem überwältigenden Erlebnis...*



*Demnächst für PlayStation
und Sega Saturn erhältlich.*

Terror

London bei Nacht: Ein ehrgeiziger Okkultist weckt in der Themse ein uraltes Grauen - London wird zum 3D-Tumelplatz der höllischen "Nightmare Creatures".



SHIRLEY:
Weil bei ihrer Geburt im Jahr 1809 die Mutter verstarb, war das heißblütige Mädchen schon immer auf sich allein gestellt: Während Shirleys Vater – ein kauziger Historiker – durch Ruinen und versunkene Kulturen stöbert, wächst das Mädchen in einer Klosterschule zur distanzierten Emanze heran.



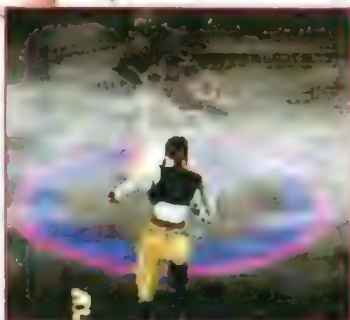
Anno 1660: Vom gutbürgerlichen Spießker-Leben in der englischen Hauptstadt gelangweilt, beginnen zwei Brüder ein gefährliches Spiel - aus ehrbaren Geschäftsleuten werden Okkultisten, die für magisches Geheimwissen Ruf und Seele verspielen. Ziel der mystischen Nachforschungen: Die beiden Mächtegem-Magier wollen eine Rasse von Supermenschen schaffen - für Seiten aus einem Zauber-

buch oder Hinweise auf genetische Hexeneintöpfe gehen die Fanatiker über Leichen. Als die Bio-Suppe 1666 ins Brodeln kommt, gleitet den Brüdern das schlüpfrige Stück For-

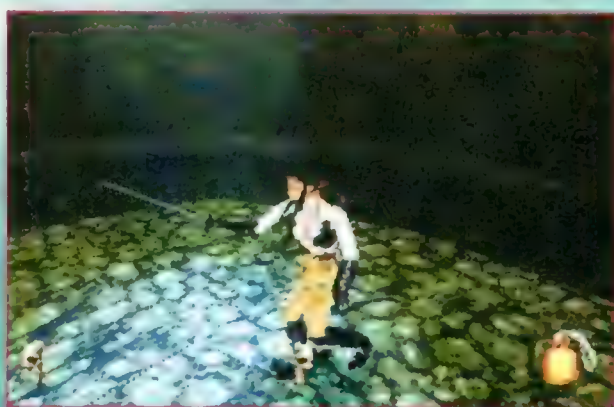
sung aus den Händen: Anstatt einem vermeintlichen Wundermittel kriecht eine aggressive Viren-Kolonie aus der Gefrierkammer. Die garstigen Bakterien infizieren sämtliche Sekten-Jünger: Aus okkul-

ten Wahnsinnigen und fehlgeleiteten Wissenschaftlern werden bizarre Bestien, sogar Wachhunde und Testtiere mutieren zu reißender Höllebrut. Zu spät begreift einer der Brüder seinen fatalen Fehltritt: Die blutrünstigen Kreaturen haben das Portal zur magischen Krypta gesprengt und toben sich im nächtlichen London

aus. Der geläuterte Sektenführer schnappt sich die nächstbeste Lateme - wenige Minuten später steht das Sektenquartier in Flammen. Die entstellten Fanatiker wer-



Zündende Idee: Ihr packt einen Molotow-Cocktail aus und sprengt Euch den Weg frei



Durch ein Gitter fällt Licht in die Kanalisation: Ihr verläßt die Fasternis und powert im Light-Sourcing-Schimmer



Shirley hat ihren fauligen Widersacher mit Florett-Hieben in die Ecke gedrängt

den Opfer der Feuersbrunst, der Sündenpfuhl wird unter Steinmassen begraben. Dann dreht sich der Wind und das Feuer springt auf die umliegenden Holzbauten über.

Hobby-Historiker können Informationen über den Londoner Großbrand in jedem Geschichtsbuch nachschlagen: Entwickler Kalisto hat die bis heute ungeklärte Brandursache als Inspiration genutzt und aus der historischen Begebenheit ein Action-Abenteuer im viktorianischem Ambiente gestrickt. Über zwei Jahrhunderte nach dem Brand verschlägt es zwei Action-Haudegen nach London: Der massive Kampfmönch Ignatius Blackward sowie der fesche



IGNATIUS:

Seit der gebürtige Schotte 1803 ein Buch über Christus' Lehren in die Finger bekam, ist Ignatius ein treuer und schlagfertiger Gefolgsmann des Herrn. Vor seiner Ankunft in London leitete der Mönch eine neuseeländische Mission: In England will Ignatius einen Fehltritt sühnen.



Durch Nacht und Nebel: Den Kampfstock zum Schlag bereit schlurft Ignatius an einer Säulengeschmückten Villa vorüber.



Optisches Beiwerk wie Statuen und Parkanlagen sollen Euch ins viktorianische England versetzen

"Piratenbraut"-Verschnitt Shirley sind einem Schwarzmagier auf der Spur und veranstalten im viktorianischen Abenteuer-Mekka eine monströse Großjagd. Denn der verschrobene Magier Adam Crowley ist so lange zwischen muffigen Kavernen und rüchigen Rattenlöchern herumgeklettert, bis er über die Pforte zum verlorenen Tempel stolpert: Kaum am Ziel seiner Träume, verkommt Crowley - wie seine verstorbenen Kollegen - zum sabbernden Muskelprotz. Auch wenn Adams Gehirnvolumen unter der Verwandlung drastisch gelitten



Hyde-Park-Horror: Euer Mönch turnt über die Portale einer Grandmagede

aus der Themse



Shirley von ihrer attraktivsten Seite: Verharrt Ihr vor einem Hindernis, schwenkt die Kamera nach vorne.



Eine Emanze greift durch; Shirley zerlegt ihren Gegner mit Schrottladungen.

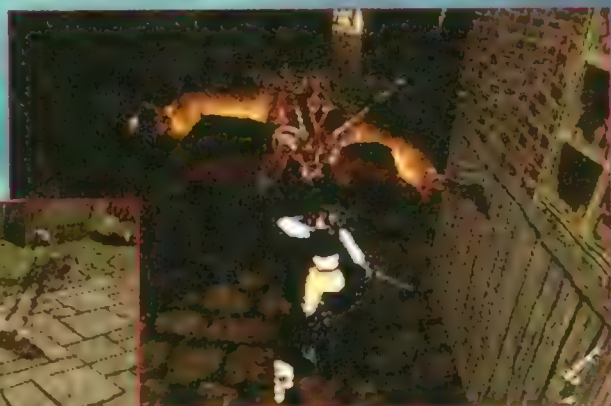


Ignatius Blackward ist flinker als Shirley. Der stämmige Mönch setzt den Kreaturen mit Stockschlägen zu.

An der Themse hat das Übel Wurzeln gefaßt. Shirley schleicht durch transparente Nebelfetzen und schmierige Hafengassen.

hat - immerhin kann der giftgrüne Klotz noch eine Pranke vor die andere setzen und schwächere Monster mit rohem Urgeschrei einschüchtern. Fazit: Aus dem Meister-Magier wird ein Monstermeister, und nach wenigen Tagen starten die Mutanten eine koordinierten Großangriff. Während Crowleys Kreaturen durch dreidimensionale Hinterhöfe torkeln und mit messerscharfen Klauen übers Texture-Pflaster schrammen, rüsten sich die beiden Helden zum Action-geladenen 360-Grad-Gefecht: Ihr begutachtet wahlweise Ignatius' Stiernacken oder die rund-

liche Rückfront von Shirley. Beide Charaktere hasten wie Kollegin Lara Croft in sämtliche Himmelsrichtungen, erkunden nach Gutdünken jeden 3D-Winkel und setzen der verzerrten Höllenbrut mit flotten Echtzeit-Ausfällen zu: Der stämmige Ignatius vertrimmt die Biester mit einem Schlagstock und zerschmettert die Polygon-Kinnladen mit asiatischen Kampfsportmanövern. Shirley verzichtet als Emanze der ersten Stunde auf geistlichen Beistand ihres Mitstreiters und zieht stattdessen ein Florett blank. Wer Riesen-Ratten und spindeldürre Monsterraffen nicht nicht das Bitmap-Fell zerschnippt oder die Viecher mit Kombo-Manövern in die Ecke drängt, kramt im Heldenrucksack: Feuer Charakter verdrückt sich kurz in einer Seitengasse, wechselt flux den aktiven Gegenstand und stürmt mit einem



Die ekeligsten Biester lauern in den dunklen Winkeln: Nahkampf hoffnungslos.



Shirley hat ein Paar dreiaufiger Pistolen gezückt: Eure Dame tanzt im Kreis und feuert in alle Richtungen.

Vorderlader auf die Straße zurück. Ein, zwei Schüsse auf den verlausten Monsterpelz oder eine pockennarbige Haut-Textur, und das Monster schlittert zuckend in die Gosse: Der zerschlagene Körper wird von einem letzten Krampf geschüttelt - dann plätschert dickflüssiges Pixelblut durch den Rinnstein. Nach dem Schärmützel sondiert Ihr Eure Umgebung, denn die französischen Action-Designer von Kalisto haben zwischen viktorianischen Villen und nebelverhüllten Piers manche Geheimpassage verborgen: Aufmerksame Forscher entdecken Treppen zur Londoner Unterwelt, schleichen in der Kanalisation durch knietiefen Schlick und grubeln über Puzzle-Einlagen. Shirley und Ignatius hasten über einen düsteren Friedhof, erkunden finstere Tunnelsysteme oder irren durch Londons Gassen Labyrinth. Kalistos Grafiker waren um Authentizität bemüht. Um schmutzverkrustete Kanäle und alte Gemauer möglichst nah am historischen Vorbild zu halten, hat das Team Inspirations-Traub in Londons Altstadt gebucht. rb

Fazit

Titel 3D-Klopperen im viktorianischen London: Kampf-Mönch Ignatius und Fechter-Schönheit Shirley vertrimmen klebige Lovecraft-Monster und erschrecken 360-Grad-Kavernen.

Hersteller Kalisto

System PC, PlayStation 2, Xbox

3D-Release





Sexy Revival für ein bewährtes Spielprinzip: In Namcos "Dancing Eyes" fährt Ihr Gitter ab...



...um freundliche Japano-Mädels Rechteck für Rechteck zu entkleiden

Zwischen Halbwelt und Cyberspace

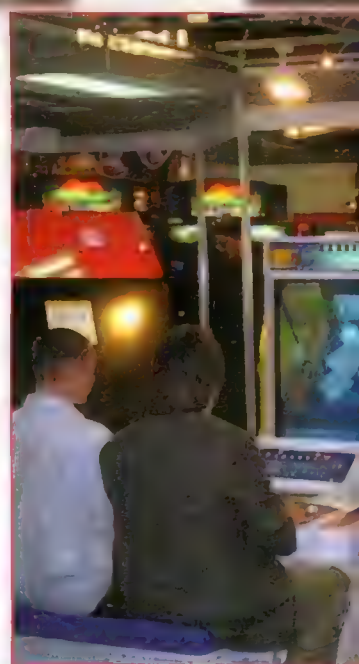
Der eine hört beim Wort "Münz-automat" den Jackpot klimpern, der andere denkt an eine Runde Flipper. Für MAN!ACs bedeutet der Begriff vor allem eines: Neue Arcade-Maschinen von Sega, Namco und Konami. Denn die gab's auch auf der IMA 97 in Frankfurt...

Wer heiß ist auf neue Automaten, der sollte wissen, daß die Internationale Münzautomaten Ausstellung (IMA) in Frankfurt nur bedingt der rechte Ort für verspielte Nachmittage ist. Zwischen Geldwechslern und ominösen Dart-Automaten sind die sechs, sieben Arcade-Produzenten gut verstreut – und meist nur durch ihre deutschen Aufsteller vertreten. In diesem Jahr gab's zumindest eine reinrassige Deutschland-Premiere ("Scud Racer", Segas "Rave Racer"-Killer auf Model-3-Basis), ein interessantes Coming-Out (Ataris erstes Experiment mit den Voodoo-Chips) und zwei kurzweilige Überraschungen: Von Konamis frecher Papagalo-Rally "GTI Club" hatten wir bis-

lang lediglich gehört, daß



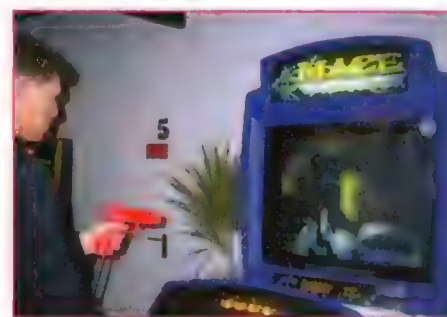
Turbulente Straßenjagd bei Konami: Je zwei PS-Proleten hetzen sich in "GTI Club" durch die Gassen von Monaco.



Das amerikanische "San Francisco Rush" blüht technisch weit hinter japanischen Rennspielen zurück

in diesem Automat erstmalig das amerikanische "Spatializer"-Raumklang-Verfahren zum Einsatz kommt. Die Arcade-Firmen experimentieren seit Jahren mit 3D-Audio, scheitern dabei aber an Spielhallen- und Kneipenlärm sowie unvorhersehbarer Raumaufteilung. Auch an "GTI Club" fiel uns weniger der neue Sound als vielmehr die fröhliche Erweiterung des "Ridge Racer"-Spielprinzips auf. Je zwei Piloten waren auf dem Frankfurter Messegelände miteinander verbunden und wagten sich gegeneinander in die Hafenpromenade von Monaco, schmale Gassen und Hügelstraßen der südfranzösischen Cote d'Azur. Gefangene werden keine gemacht: Im rücksichtslosen PS-Wagen hoheln Fiat, Mini, Golf und Renault über den Asphalt, gelenkt wird bevorzugt mit der Handbremse. Im

8-Meter-Sprung fliegt Ihr in die Tankstellengasse ein, schlägt hart auf und braust dann röchelnd über den Hügel. Wer in der Traumstadt zu Hause ist, kennt Abzweigungen und fiese Tricks. Taucht von links plötzlich ein matschbeschmierter Mini auf, wißt Ihr, daß der andere eine Abkürzung kennt, die Ihr Euch erst noch erspielen müßt. Ein originelles, kurzweilige Spektakel mit tadel-



Zielkreuz-Shooter sind nicht totzukriegen: Gegenüber Namcos "Time Crisis" wirkt "Mace" rückständig

"Alpine Racer 2": Ohne Skibretter und Riesenmonitor verliert eine potentielle Heimumsetzung stark an Reiz



"Sega Touring Car" und "Waverunner" sind zwei sichere Kandidaten für eine Saturn-Umsetzung.



Statt neue Spiele exklusiv für den Saturn zu entwickeln, konzentriert sich Sega Japan auf Spielautomaten. Von links nach rechts: "Die Hard", "Virtua Fighter 3" und "Scud Racer"

losem Fahrverhalten. Die Grafik liegt leicht über Playstation-Niveau, eine potentielle Umsetzung würde auch unter fehlender Gangschaltung und Handbremse leiden. Kaufen würde ich mir eine Playstation-Fassung aber schon... Auch Segas nahezu Saturn-kompatibler "Touring Car" lebt größtenteils von Features, die sich nicht ins Wohnzimmer holen lassen. Grafisch recht steril (zumindest wenn man kurz davor im Konamis GTI-Kleinwagen saß), motiviert die Sega-Entwicklung durch den Multi-Spieler-Link und höllisches Force Feedback, das

die griffigen Lenkräder unter den Handballen der maximal vier Spieler wummern und vibrieren läßt. Auch "Scud Racer" hat diesen sterilen Touch, der Sega-Rennspiele etwas lebloser als Namco-Racer wirken läßt. Technisch ist die leicht surreale Großstadt-Raserei (vier Strecken: "Dolphin Tunnel", "Twilight Airport", "Mystery Ruins", "Classic Castle") von "Touring" meilenweit entfernt – rasend schnell, voll texturiert, ohne Flackern, Poppen oder Verzerren. Ganz im Gegensatz zum Rennspiel No. 1, Ataris "San Francisco Rush". Was ein

fröhliches Cruisen durch Kalifornien hätte werden können, ist ein übler Grafikschluckauf, in dem lieblos hingeschulderte Futzelaautos unkoordiniert über den Asphalt rutschen. Auch Midways "Cruis'n World" wirkte nicht viel besser. Ein Fortschritt zum drei Jahre alten "Cruis'n USA" war nicht zu erkennen. Gleich neben den PS-Rasern waren die Ski-Rennen von Sega und Namco aufgestellt. "Alpine Racer 2", eine Mischung aus Rennspiel und halsbrecherischem Ride, ist in der Steuerung gewöhnungsbedürftig, auch sucht man bis zuletzt nach einem Turbo-Knopf. Skistöbe sind an den Automaten zwar montiert, werden aber nicht abgefragt und somit nur als Griff und nicht zur Steuerung eingesetzt. Trotzdem kommt das Abfahrts-Gefühl (z.B. wenn man hauchdünn die Bodenhaftung verliert) sehr gut rüber – dafür sorgte die rasende Gletschergrafik und ein Riesenmonitor. Auffallend das Drumherum: Neben dem Kamera-Hubschrauber kreuzt auch ein riesiges BMG-Werbeluftschiff Eure Route. Nachdem auch das Demo zur neuen Cobra-Hardware von Konami (zwei PowerPC-CPU's sorgen für Model-3-mäßige 3D-Leistung) bewundert und ein paar weitere Rennspiele befahren waren, gehörte der Rest des Tages dem neuesten Namco-Automaten. Wir meinen nicht "Tekken 3" (ebenfalls in Frankfurt, guter erster Eindruck), sondern "Dancing Eyes" eine räumliche Neuauflage des Taito-Klassikers "Qix", bei dem Ihr Kostüme, Wunderlampen und Bondage-Rüstungen auf vorgegebenen Linien abfahrt, um niedliche Japano-Mädchen zu enthüllen. Auf dem Gitterwerk schneiden und umzingeln Euch Monster. Habt Ihr ein Rechteck des Gitters komplett umrundet, wird dieses ausgefüllt und verschwindet – und mit ihm alle Monster, die sich auf einer angrenzenden Linie befanden. Frauenfeindlich? Die Antwort des japanischen

"Dancing Eyes"-Designers wäre interessant: Ist eine Gitterumhüllung komplett abgeräumt, darf der Spieler die Kamera frei um das tanzende Polygon-Mädchen bewegen und ihr millimeternah auf den Büstenhalter rücken. Waren in Frankfurt auch fast nur Rennspiele und Prügler zu sehen, zeigt die Messe doch die Priorität, die Automaten bei Sega, Namco, Konami, Williams und Capcom genießen. Was vor zehn Jahren galt, ist heute noch richtig: Dem technischen Niveau der besten Heimspiele sind Spielautomaten drei Jahre voraus. *ui*

Bally Wulf

vertreibt die englischen Virtuality-Automaten in Deutschland. Neben den Stand-Up- und Sit-Down-Installationen gibt es auch vernetzte "Cybermind"-Automaten sowie "Total Recoil", ein Solo-System mit Winchester-Lightgun. Rund ein Dutzend Spiele wurden seit dem Virtuality-Debüt ("Dactyl Nightmare") entwickelt, wobei ursprünglich ein modifiziertes Amiga-2000-Board unter dem Gehäuse steckte. Alle Titel werden mit Head Mounted Display und Motion-Tracker gespielt. Nach der Atari-Lizenz "Missile Command" ist "VR Pac-Man" das neueste Spiel im Virtuality-Katalog.



Hilflos im virtuellen Labyrinth: Trotz HMD wirken "Cybermind"-Automaten (hier "VR Pac-Man") kompliziert und rückständig

Neuheiten auf der IMA 97

Titel	Hersteller	Genre	erster Eindruck	Heimversion wahrscheinlich für
Alpine Racer 2	Namco	Rennspiel	★★★★★	k.A.
Cruis'n World	Midway	Rennspiel	★★	Nintendo 64
Dancing Eyes	Namco	Geschicklichkeitsspiel	★★★	Playstation
GTI Club	Konami	Rennspiel	★★★★★	k.A.
San Francisco Rush	Atari	Rennspiel	★★	Nintendo 64
Scud Racer	Sega	Rennspiel	★★★★★	k.A.
Street Fighter EX	Capcom	Beat'em-Up	★★★★★	Playstation
Tekken 3	Namco	Beat'em-Up	★★★★★	Playstation
Touring Champ	Sega	Rennspiel	★★★	Saturn
Virtua Fighter 3	Sega	Beat'em-Up	★★★★★	Saturn
Waku Waku 7	Sunsoft	Beat'em-Up	★★	Playstation, Saturn
VR Pac-Man	Virtuality	Geschicklichkeitsspiel	★	k.A.

RIESEN-SPIELZEUG

Auf der 48. internationalen Spielwarenmesse informiert sich alljährlich das Fachpublikum aus Industrie, Handel und Presse über die Branchenneuheiten.

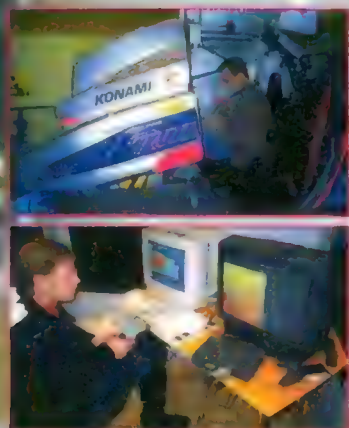


Während sich das Publikum in der Lobby drängelt, schlendern MAN!AC Christian und PC-

Xtreme-Redakteur Tobias schon durch die erste von einem Dutzend Ausstellungshallen. Auf dem Hauptgelände der Messe präsentieren sich über 2000 Aussteller der Freizeit- und Spielwarenbranche. Jede Nische der breitgefächerten Teilbereiche ist mit Produktmodifikationen und (möglicherweise) kassenfüllenden Neuentwicklungen belegt. Die Wiederveröffentlichung der "Star Wars"-Figuren und Preisstaffeln der offiziellen "Formel 1"-Modellrenner werden von Handelsdelegationen eifrig diskutiert, das Cybermedia-Team dagegen sucht zielstrebig nach Videospiel-Ausstellern.

In Halle H präsentiert sich Sony Deutschland mit einer Reihe bekannter Playstation-Frühjahrs-Hits. "Soul Blade", "Rage Racer" und "Twisted Metal 2" dürfen probegespelt werden. Auch "Yaroze", die von Sony England angebotene

Entwickler-Playstation für Hobby-Programmierer, steht erstmals zum Ausprobieren bereit. Im Tagungszentrum gibt sich Nintendo die Ehre: Mit Mario-, "Krieg der Sterne"- und Jetbiker-Figuren präsentiert Nintendo sein Start-Lineup. Neues gab's jedoch nicht zu sehen: Die Vorstellung beschränkte sich auf in Kürze verfügbare Titel (siehe dazu unser N64-Special in der Heftmitte).



vor der "GTI Club"-Fahrt im "Road Rage"-Kabinett informierte sich MAN!AC Christian über "Yaroze"-Geheimnisse.



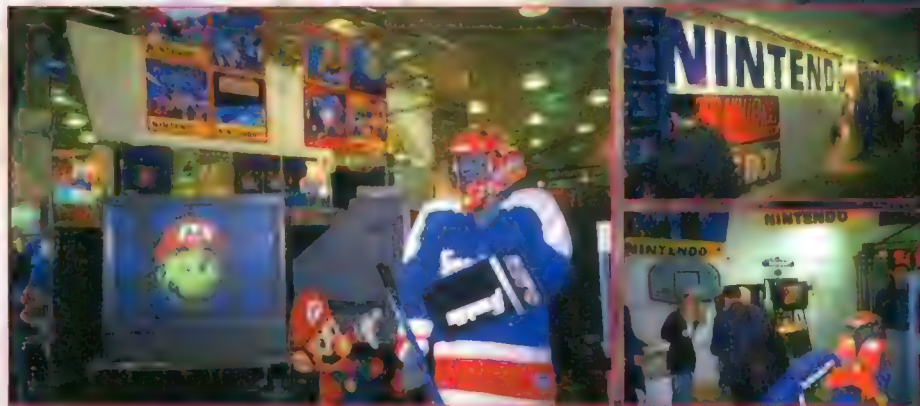
Geballte Promotion im Spielzeug-Wunderland: Neben großen Lizenzen dominierten kleinere Anbieter den Messetrubel.



Sony stellte die Software-Hits des Frühjahrs auf über zehn Displays vor

Der Rest der Branche und damit vor allem das Gros der Software-Entwickler zog es allerdings vor, vom Messetrubel unbehelligt im noblen "Holiday Crown Plaza" Hotel zu residieren: Unter dem unbescheidenen Schlagwort "E3N" (in Anspielung auf die "echte" E3-Messe in den USA) und der Schirmherrschaft von Konami warf MAN!AC dort einen näheren Blick auf die Palette der Spielschmieden Sega, Konami, Eidos, Psygnosis, GT Interactive, Infogrames und Ubi Soft. Generell waren wirklich neue Titel Mangelware, fast alle Produkte kennt Ihr

schon aus MAN!AC-Tests und Previews. Lediglich Ubi Soft überraschte uns mit einer Formel-1-Actionsimulation fürs N64, Termin und Titel stehen allerdings noch nicht fest. GT Interactive präsentierte hinter verschlossenen Türen seine N64-Produktpalette. Für Christian und Tobias war "Doom 64" einer der interessantesten und besten Titel, die es in Nürnberg zu sehen gab. Insgesamt entpuppte sich die Trennung von Software und eigentlicher Messe als entspannende Idee für gestresste Journalisten, auch wenn der schleppende Besuch (nicht jeder Händler fand den Weg zum "E3N"-Hotel) sich als recht strapaziös für die Aussteller-Füße erwies.



Es geht los: Nintendo stellte dem Fachhandel mit Glanz und Gloria das Nintendo 64 vor. Für Gameboy und Super NES waren waren wohl die letzten Neuheiten zu sehen

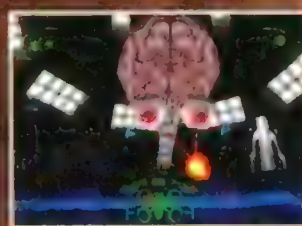
DIE WICHTIGSTEN MESSEN FÜR COMPUTER- UND VIDEOSPIELE

Veranstaltung	nächster Termin	Ort	Informationen
Spielwarenmesse Nürnberg	Februar '98	Nürnberg, D	Die weltgrößte Spielwarenmesse ist die Drehscheibe des internationalen Handels. Hier findet das Fachpublikum alle Neuheiten und Trends des Jahres. Computer- und Videospiele werden meist in angrenzenden Hotels gezeigt. Richtige Spieleneuheiten gibt's in der Regel nicht zu sehen.
IMA	Januar '98	Frankfurt, D	Die Münzautomaten-Messe ist die einzige Ausstellung auf deutschem Boden, auf der Fachbesucher alle neuen Arcade-Maschinen finden – MAN!AC berichtet in diesem Heft von der 97er-Ausgabe.
E3	19.6. - 21.6. 1997	Atlanta, USA	Alle Spiele-Hits des Jahres auf einen Blick: Die größte Electronic-Entertainment-Show ist nur für Fachpublikum gedacht. Jeder Anbieter schüttelt hier spektakuläre Asse aus dem Ärmel...
Internationale Funkausstellung ECTS	31.8. - 7.9. 1997	Berlin, D	Die Medienshow für Endverbraucher mit unendlich vielen Präsentationen. Neue Video- und Audiotechnik wird hautnah präsentiert, Funk und Fernsehen berichten nonstop. Spiele finden nur am Rande statt.
Cebit Home	Herbst '97	London, GB	Hier trifft sich die gesammelte Spieleindustrie aus Europa (mit vereinzelt Japan- und USA-Besuchern), um die e3-News zu verdauen und letzte Weihnachtshits zu inspizieren.
Bits & Fun	26.8. - 30.8. 1998	Hannover, D	Der Entertainment-Ableger der seriösen CeBit hatte 1996 Premiere und erfreute sich großer Beliebtheit. 1997 gibt's wegen der IFA keine CeBit Home – Zutritt haben Industrie und Endverbraucher.
Computer '97	21.11. - 23.11. 1997	München, D	Computer-Messe mit solidem Spiele-Anteil in direkter Konkurrenz zur Computer '97: Software-Händler locken mit Sonderangeboten, Spieleneuheiten sind dagegen selten anzutreffen.
Shoshinkai	14.11. - 16.11. 1997	Köln, D	Die ehemalige Amiga-Messe wandelte sich zum PC-Händlertreff ohne maßgebliche Produktinnovationen. Sucht Ihr vorrangig Soft- und Hardware-Schnäppchen, seid Ihr hier allerdings richtig.
	November '97	Tokio, J	Das Imperium stellt aus: Die "Famicom Space World" ist Nintendo's Hausmesse. Zutritt zum Info-Overkill über Hardware, Eigen- und Fremdentwicklungen erhalten nur Industrie- und Pressevertreter.



Für Sony PlayStation

Arachnophobie ist nicht angesagt



BOSS
GAME STUDIOS

BMG Interactive Web Site: <http://www.bmginteractive.de>

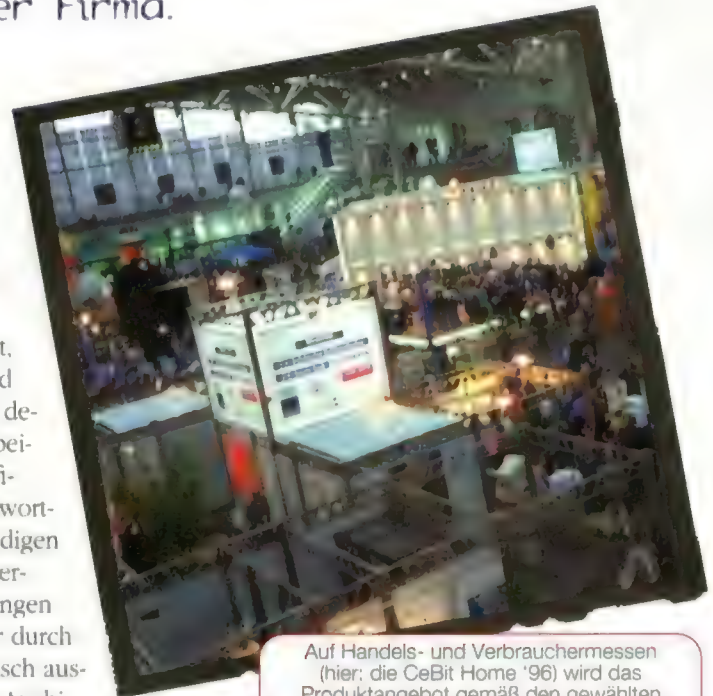
Im Vertrieb von:
BMG
INTERACTIVE

Berufe in der Spielebranche Marketing Manager/Assistent

Mit Innovation, Verantwortungsbewusstsein und wirtschaftlichem Sachverstand ein Unternehmen nach aussen leiten: Der Marketing Manager und sein Assistent prägen das Erscheinungsbild einer Firma.

Das Arbeitsfeld eines Marketing-Spezialisten ist breitgefächert: Wer den Kontakt mit anderen Menschen und die Zusammenarbeit mit verschiedenen Abteilungen der eigenen Firma scheut, ist kaum für diese kommunikative Aufgabe geeignet. Grundsätzlich ist der Marketing Manager für die Organisation und Konzeption sämtlicher Vorgänge zuständig, die den Betrieb und dessen Produkte repräsentieren. Von der Beziehung zu vertraglich gebundenen Produkt-Entwicklern über die Lokalisierung des Sortiments und der Planung von verkaufspolitisch wirksamen Maßnahmen am Point-of-Sale, also dem Einzelhandelsgeschäft: Durch die vielseitigen Aufgaben ist enge Kooperation mit den Abteilungen Vertrieb, Trade Marketing (die Ausarbeitung von Konditionen und Aktionen mit dem Handel), Public Relations und Produktmanagement erforderlich. Ein hohes Maß an Kreativität ist dabei ebenfalls gefragt. Der Marketing Assistent hilft durch unterstützende Tätigkeiten wie Verhandlungen und

Informationsaufbereitung bei den zu treffenden strategischen Entscheidungen: Ist eine Leitlinie für die optimale Erreichung der Zielgruppe eines Produktes entwickelt, zeichnen die PR- und Produktmanager für deren operative Ausarbeitung mit allen spezifischen Details verantwortlich. Durch den ständigen Kontakt mit den unterschiedlichen Abteilungen erfährt vor allem der durch ein Studium theoretisch ausgebildete Marketing-Azubi viel über praktische Organisation: In den meist jungen Firmen der Unterhaltungsbranche herrschen eher flache Hierarchien und nicht bis ins kleinste Detail geregelte Arbeitsabläufe vor. Deren Gestaltung wird stark vom Marketing



Auf Handels- und Verbrauchermessen (hier: die CeBIT Home '96) wird das Produktangebot gemäß den gewählten Marketing-Leitlinien präsentiert.

mitgeprägt. Ob die Eigenverantwortlichkeit der Abteilungen unterstützt oder auf eine zentrale Koordination Wert gelegt wird, entscheidet der Umgang mit den Abteilungsleitern. Die Fähigkeit, die Zusammenarbeit zwischen den Stellen reibungslos zu organisieren, verlangt Menschenkenntnis, sicheres Auftreten und Führungsqualitäten.

Der Weg zu diesem Job führt mehr noch als in anderen Berufsbildern der Spielebranche über ein Studium (kaufmännische Fachkenntnisse bilden den Kern des Fähigkeitsprofils). Nach den Jahren als Assistent entscheidet man sich für eine Position in den verbundenen Abteilungen oder für den Verbleib:

Von hier aus kann der Weg durchaus bis ins höhere Management führen. *cb*

Sabine Mathes

Marketing Manager, Psygnosis Deutschland

Welche Aufgaben "würzen" das Tagesgeschäft eines Marketing Managers?

Sabine: Neben den strategischen Entscheidungen über das Gesamtbild des Unternehmens und der Produktvermarktung sind pro Jahr auch einige Messen und andere Marketingaktivitäten wie Präsentationen zu organisieren und durchzuführen.

Welche Kenntnisse sind besonders hilfreich?

Sabine: Ein Studium ist sinnvoll, doch auch Fachwissen innerhalb der angestrebten Branche gehört dazu. Daneben benötigt man die Fähigkeit, Mitarbeiter zu eigenverantwortlichem Arbeiten zu motivieren, analytischen Verstand, um wichtige Entwicklungen schnell zu erfassen, sowie organisatorische Kenntnisse. Natürlich helfen auch kommunikative Fähigkeiten.



Was rätst Du Lesern, die mit dem Marketing-Bereich liebäugeln?

Sabine: Grundsätzlich gilt: Kontakte knüpfen! Neben dem Studium mit Schwerpunkt Marketing/Organisation sollte ein gewisses Engagement in der Branche bemerkbar sein - etwa durch zeitweiliges Jobben und Praktika. Der Einstieg erfolgt dann meist direkt nach dem Studium als Marketing-Assistent.

Welche Ereignisse im Spiele-Business können sich als negativ herausstellen?

Sabine: In der recht jungen Interactive-Entertainment-Branche gibt es viele Firmen mit fehlenden Strukturen. Auch in der Forschung/Entwicklung fehlt es an Systematik: Viele Entscheidungen werden aus dem Bauch heraus gefällt.

Fazit
Der Marketing Manager verdient ab 5.500 DM (Studium: Jura, BWL (sehr empfehlenswert))
Traumberuf für Karriere-Interessenten: Mit Fachwissen, Persönlichkeit und Durchsetzungsvermögen prägt der Marketing Manager das Erscheinungsbild eines Unternehmens.

BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE

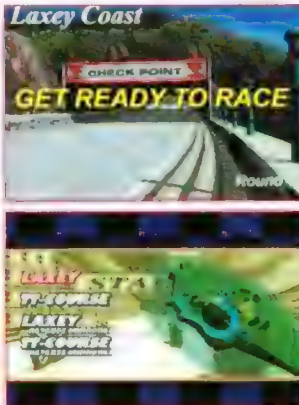
KREATIVER & TECHNISCHER BEREICH		Produzent	Projektleiter	Spieldesigner		
Spieleprogrammierer	Computer-Grafiker	12	96	Musiker & Soundprogrammierer	3	97
ORGANISATORISCHER & KAUFMÄNNISCHER BEREICH		Sales Assistant Manager	Marketing Assistant Manager	4	97	
PR Assistant Manager	10	96	Trade Marketing Assistant Manager	Produkt Label Manager	1	97



Hoffentlich habt Ihr keine Höhenangst: Nach dem waghaisigen Sprung über die Klippe erwartet Euch ein unsanfter Aufsetzer und eine Rechtskurve.



Die winzige Insel von Man wird als Rennpiste mißbraucht (links). Rechts oben ein Ladebild (oben), darunter seht Ihr die bisher anwählbaren Strecken.



HANG ON

Nach der gelungenen Frischzellenkur von "Daytona USA" erreicht eine weitere hochkarätige Automatenumsetzung die rennwütigen Saturn-Besitzer: Schwingt Euch auf den Sattel einer 750er-Honda!

Beim jährlichen Motorradrennen auf der Insel Man geht die Post ab – und das, seitdem es motorgetriebene Zweiräder gibt. Jetzt dürfen auch Saturn-Biker die prominente Insel im englischen Kanal bereisen. Dabei hat nicht Segas japanisches Automaten-Crew, sondern das englische Programmier-Team Perfect Entertainment an der Umsetzung geschraubt. Vor dem Rennen über anfangs zwei Kurse (weitere werden erspielt) habt Ihr die Wahl, ob Ihr im „Arcade Modus“

oder beim „Challenge“ des Saturn-Modus die Konkurrenten hetzt. Bei der Automaten-Variante fahrt Ihr nur ein Rennen, während im Wettbewerb mehrere Aufgaben warten. Seid Ihr gut genug, dürft Ihr die zwei „Sega“-Superbikes probefahren (besseres Handling, coole Beschleunigung) und erhaltet Zugriff auf weitere Strecken.

Die zur Verfügung stehenden Modelle unterscheiden sich in den Kategorien Beschleunigung, Endgeschwin-

digkeit und Steuerung. Je sensibler die Steuerung, desto flinker müßt Ihr wegen der in Sekundenbruchteilen erreichten Schräglage gegenlenken. Geht Ihr mit einem weniger feinfühligem Gefährt auf die Reise, solltet Ihr dagegen vor engen Kurven behutsam bremsen. Nachdem Ihr Euch ein Motorrad ausgesucht habt, wählt Ihr das Getriebe. Hier gibt's keine Ausflüchte: Wer eine Siegfance haben will, läßt das lahme Automatik-Modell in der Garage und schaltet sich mit den L/R-Tastern manuell durchs Gelände. Das bringt nicht nur 20 km/h zusätzlich, sondern lockert das sture Gas-Gedrückte auch etwas auf: Wer gewinnen will, muß sowohl den Streckenverlauf im Kopf haben als auch permanent Vollgas fahren. Habt Ihr geübt, wagt Ihr Euch an die TT-Profistrecke: Diese ist länger und schickt Euch entlang schmaler S-Kombinationen auch durch kleinstädtische Häuserschluchten. Perspektiven gibt's nur zwei: Da die Ego-Ansicht aufgrund des kippenden Horizonts für Anfänger verwirrend ist, steuern diese am besten aus der versetzten Vogelperspektive. Auch ein Zweispieler-Modus wurde nicht vergessen: Leider nur zwei Bikes liefern sich heiße Duelle um die Führung. Mit Geruckel müßt Ihr Euch auf dem Split-Screen nicht herumplagen. Der einzige Kompromiß ist die verkürzte Sichtweite. *cb*



Mit der richtigen Taktik nehmt Ihr die S-Schikanen im Wäldchen auf der Kanalinsel "Man" mit Vollgas.

FAZIT	TITEL	Manx TT
	HERSTELLER	Sega
	SYSTEM	Saturn
	PRO-RELEASE	April
	Technisch starkes High-Speed-Motorradrennen. Eine actiongeladene Umsetzung des Automaten mit spaßigem Split-Screen-Modus.	



Bevor Ihr zu dicht auf vorausfahrende Konkurrenten rauscht, solltet Ihr Gas wegnehmen und taktisch planen.



Durch frühzeitige Schräglage mindert Ihr die Gefahr, in der Böschung zu landen.



Im Profi-Kurs rast Ihr mit Vollgas durch die dörflichen Tempo-30-Zonen.

Martial Masters

Nach ungezählten Duellen in der alten Prügel-Liga ist es soweit: Capcoms Champions Ryu und Ken betreten die Arena von "Street Fighter 3".



Nach etlichen Automaten-Turnieren und Konsolen-Duellen liegt Obermiesling Bison endlich im Staub: Sein Shadoloo-Imperium ist zer schlagen, unzählige Gangster auf der ganzen Welt stehen plötzlich ohne Führer da. Zeit für die Capcom-Champs, nach über fünf Jahren endlich die Arena zu wechseln: „Street Fighter 2“-Held Ryu und Freund Ken kämpften bereits unter der Fuchtel von Großmeister Gouken im selben Dojo, nach hartem Konkurrenz-Kampf und freundschaftlichen Zankereien verslägt es die ebenbürtigen Widersacher endlich in den „Street Fighter 3“-Ring. Als unbestrittene Meister von Goukens Shotokan-Karate-Technik hat man



Wehrt mit verbissener Miene einen Feuerball ab: Nach jahrelangem Training tritt Sean gegen sein Idol Ken an.

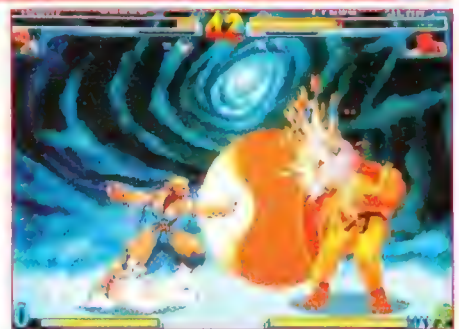
allerdings nur Ryu und Ken in die geheime Superchamp-Liga gelassen: Mitstreiter, wie die süße Chun-Li, Army-Offizier Guile oder Bisons Obermütz-Trio, schlagen sich nach wie vor im „Street Fighter 2“-Szenario die 2D-Köpfe ein. Stattdessen müssen sich beide Haudegen an die Attacken von acht neuen Widersachern gewöhnen: Mystische Kampfsport-



Frisch aus dem Genlabor eines durchgeknallten Russen: Der totenbleiche Necro ist rundum dehnbar.

Kombo-Breaker und Konterattacken ergänzen die traditionellen Deckmanöver.

Meister wie der hagere Asket Oro oder das niedliche Beinmuskel-Wunder Ibuki vertrimmen ihre Gegner nicht vor der klassischen Stadt-Kulisse, sondern stellen Euch in malerischer Hochland-Idylle. Hintergrundoptiken wie schneebedeckte Berggipfel oder verschnörkelte Tempelbauten erinnern Euch an die mittelalterlichen „Samurai Shodown“-Backgrounds, auch zwischen fackelbeschiedenen Höhlenkomplexen und vorsintflutlichen Bretterbauten atmen Eure Charaktere frische Gebirgsluft. Den schroffen Kontrast zur dominanten Öko-Liga stellen bullige Kämpfer wie Necro oder Alex: Beide Prügler werfen Euch vor scharfkantigen High-Tech-Kulissen in den Staub, malträtieren Euch mit neuzeitlichem Waffenarsenal oder Cyber-Implantaten. Besonders der leichenblasse Necro verblüfft „Street Fighter“-Fans mit ungewohnter Brutalität: Der genmanipulierte Russe ist über und über durch Warzen sowie faulige Narben entstellt



Ninjabraut Ibuki zapft ihre Reserve an: Vor Spielbeginn teilt Ihr Eurem Charakter drei beliebige Super-Specials zu.

und ist – wie Kollege Dhalsim – nach Gutdünken dehnbar. Kaum ist Necros Maskenfratze aus dem Rumpf geschnellt, wickelt Euch der Fiesling mit schmierigen Gummigliedern ein. Trotz traditionellem 2D-Look warten die Prügelprofis mit zeitgemäßen Effekten auf: Wie bei den „Red Earth“-Monstern (Seite 14), hat Capcom sich von der alten Spielhallen-Hardware getrennt: Die neue System-3-Platine soll auch die „Street Fighter 3“-

Kämpfer mit Zeichentrick-Animation unterstützen. Goukens Erben wollen mit akrobatischer 2D-Agilität die wachsende 3D-Front einmal mehr in ihre Schranken verweisen. rb



Naturkind und Häuptlingstochter Elena (rechts) hat wie Blanka den afrikanischen Capoeira-Stil trainiert, ihr Widersacher Oro wurde von göttlichen Mächten gestählt. Der klobige Alex (links) tritt in Guiles Fußstapfen.

...Sega-Bandai-Fusion: Die Fakten

Der Zusammenschluß der Firmen Sega und Bandai wird am 1. Oktober '97 vollzogen. Die neue Gesellschaft trägt den Namen Sega-Bandai, Ltd. mit Firmensitz in Tokyo. Bandai-Aktien werden zu 0,76 Sega-Bandai-Papieren umgewandelt. Der Geschäftszweck umfaßt u.a. Entwicklung, Vermarktung und Verkauf von Unterhaltungs- und Telekommunikations-Software- und Hardware sowie Spielwaren.

Adidas Powersoccer als 97er-Update

Nahezu unbemerkt tauscht Psygnosis ihre Fußballsimulation gegen eine dezent überarbeitete Fassung aus.

Das Action-Fußball "Adidas Powersoccer" wurde auf Wunsch der französischen Psygnosis-Filiale mit neuen Features versehen. Anders als EA Sports wird die "International '97"-Version jedoch nicht als Neuheit angepriesen, sondern anstelle des Originals an die Händler geliefert.

Neu sind die Liga-Teams aus Italien und Spanien, etliche Nationalmannschaften sowie vier versteckte Gag-Crews. Außerdem erwarten Euch ein neuer Turnier-Modus sowie individuelle Veränderungen im Spielverhalten einzelner Mannschaften und andere Detail-Verbesserungen für den Profi-Spieler. Wer nur gelegentlich mit "Adidas Powersoccer" zockt, der muß sich das Update nicht zulegen, hartgesottene Freaks des Psygnosis-Kicks sollten dagegen einen Blick riskieren. Der Preis bleibt (rund 100 Mark), einen günstigen Update-Service (alte Version einschicken, neue Fassung zurückbekommen) gibt's leider nicht.



Die neue 97er-Version von "Adidas Powersoccer" wurde nur leicht verbessert, die Spielspaß-Wertung von 78% ändert sich nicht.

Programmierer-Playstation jetzt lieferbar

Die Yaroze, ein Entwicklungssystem zum Erstellen eigener Playstation-Software, ist jetzt für Jedermann zu haben.

Seit dem 28. Februar kann das Yaroze-Set in Europa bestellt werden, wobei Auslieferung, Service und Beratung ausschließlich über Sony Computer Entertainment Europe in London erfolgen. Die Grundidee des Yaroze-Sets ist, dem C-kundigen Hobbyprogrammierer die Möglichkeit zu eröffnen, Spiele für die Playstation zu entwickeln. Internet-Anbindung hat dabei eine tragende Funktion: Über Sonys Homepage tauschen sich "Yaroze"-Fans aus, stellen Grafiken, Sounds und Routinen zur Verfügung und fachsimpeln in geschlossenen Chatrooms über effiziente Programmierverfahren.

Das komplette Set kostet 550 Pfund (etwa 1400 Mark) und enthält eine schwarze Multinorm-Playstation, zwei Pads, Access-Karte, drei Handbücher in Englisch und die nötigen Kabelverbindungen für den Anschluß an einen PC. Daneben finden sich zwei CDs im Lieferumfang, auf denen umfangreiche PC- bzw. Playstation-Software enthalten ist: Neben R3000C-Compiler, Debugger und Linker stehen Rendering-Libraries, Controller- und Soundroutinen zur Verfügung. Gegen Aufpreis von 90 Pfund (etwa 240 Mark) ist eine Software-Ergänzung namens "Codewarrior" mit verbesserter Software und MAC-Kompatibilität lieferbar. Informationen über Bestellung und Service findet Ihr im WWW unter <http://www.scee.sony.co.uk>.

Der Anschluß der Playstation erfolgt an einen normalen Fernseher via A/V, mit einem Kabel wird die Verbindung zum PC hergestellt (minimale Hardwareanforderung: 486DX2/66 MHz und ein schneller Internet-Zugang zum Downloaden von ProgrammROUTINEN und Grafik- bzw. Sounddaten). Nach dem Compilieren des C-Codes lädt man das Programm in den Hauptspeicher der Playstation und kann mit dem Austesten beginnen. In der Regel ist man auf den 2 MB-Speicherplatz der Konsole beschränkt, nur mit Tricks lassen sich weitere Daten nachladen. Auch das Erstellen eigener CD's wird nicht unterstützt: So können fertige Spiele, würden sie mittels CD-Brenner vervielfältigt, nicht auf gewöhnlichen grauen Playstations abgespielt werden, da der zum Booten benötigte PAL-Security-Code fehlt.

Sony Platinum-Reihe: Klassiker für 50 Mark

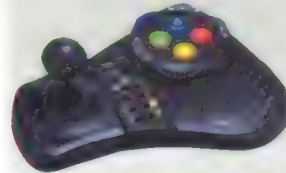
Anfang März startet Sony mit der "Playstation Platinum"-Budget-Reihe, die ältere Titel zum attraktiven Preis bietet.

It vorerst sechs Spielen ("Ridge Racer", "Tekken", "BA Toshinden", "Air Combat", "Destruction Derby" und "Wipeout") in neuer, auffälliger Platin-Verpackung will Sony die älteren Top-Titel neu beleben. Bis Jahresende sind ca. 30 Titel geplant, auch Fremdhersteller werden ermuntert, eigene Spiele unter dem "Platinum"-Label zu veröffentlichen.

Just! a Pad - Das Joyboard

Peripherie-Lieferant Just! bietet einen preiswerten Playstation-Joystick an.

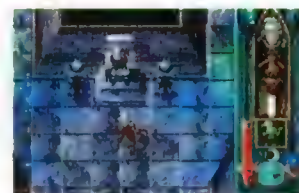
Die Feuerknöpfe sind an einem drehbaren Ring angebracht, der je nach benötigter Belegung in die passende Stellung gebracht werden kann. Zusätzlich läßt sich für jeden Knopf Dauer- und Autofeuer einstellen sowie eine Zeitlupenfunktion aktivieren. Der Stick ist für knapp 60 Mark im Handel erhältlich.



"Just! a Pad"-Board: Dem etwas schwammigen Joystick fehlen die Mikroschalter.

"Legacy of Kain"- Verlosung

It einer Verlosung von fünf "Legacy of Kain"-Übersetzungspaketen feiern BMG und MANIAC die Veröffentlichung der deutschen "Legacy of Kain"-Version im März. Schickt einfach eine Postkarte an Cybermedia Verlag, Stichwort: "Vampir", Wallbergstr. 10, 86415 Mering. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Endlich dürfen Vampire auf deutsch zur Blutjagd aufbrechen. (Test in MANIAC 1/97)



Quellen: Dynatec, Theo Kranz, Playcom

- 1 / 2 **Command & Conquer** Virgin
Gnadenlos: Das hektische Echtzeit-Spektakel verleiht selbst die Meringer Pazifistengruppe zu einem Spielchen.
- 2 / 3 **Destruction Derby 2** Psygnosis
Berauscht: Im Geschwindigkeitswahn auf den Reflections-Speedways. Leider erblickt Ihr nur selten einen vorbeizischenden Kollegen.
- 3 / - **NBA Live '97** Electronic Arts
Sportiv: Garantiert Toon-freies Basketball, Arts bei dem auch keine außerirdischen Monsters den Blick auf den Korb versperren.
- 4 / 1 **Tomb Raider** Eidos
Anzüglich: Zwar kann Lara im Gegensatz zu Eurer Freundin in 2.000 Positionen bewegt werden, andererseits gibt's viele Dinge, die sie nicht kann...
- 5 / - **NHL '97** Electronic Arts
Eisig: Während draußen erste Blümelein sprießen, balgen sich im Wohnzimmer NHL-Fans auf kaltem Eis um den Puck.



Arcade-Stick für die Playstation

Namco hat ein Herz für Beat'em-Up- und Baller-Fans: Das robuste Joyboard erscheint in Deutschland über Sony.

Nichts gegen das Playstation-Pad, aber für zünftige Keilereien und nervenaufreibende Weltraum-Action braucht man schon einen knackigen Steuerknüppel. Namcos Arcade-Stick basiert auf Spielhallentechnik und entpuppt sich schon nach kurzem Probespielen als hervorragend verarbeiteter Controller. Der Mikroschalter-Joystick liegt prima in der Hand, steuert präzise und gefühlvoll. Auch die sechs großflächigen Feuertasten (die vier Standard-Buttons sowie R1 und R2) haben einen guten Druckpunkt und eignen sich optimal für "Track & Field"-typischen Feuerknopf-Schnelldruck. Lediglich die L1- und L2-Taster sowie Select und Start sind als winzige Knöpfchen in das schwere Metall-Gehäuse eingelassen.



Der Namco-Arcade-Stick: Hervorragend geeignet für Prügel- und Actionspiele.

Farbige Sony-Pads

Im Multi-Color-Design dürfen jetzt auch Playstation-Fans spielen.

Mit den farbigen Pads erwerbt Ihr zum Original-Pad fast identische Joypads ohne Zusatzfunktionen. Erhältlich sind sie für 40 Mark u.a. bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000. Außerdem können Saturn-Besitzer mit "Virtual On"-Faible hier für knapp 130 Mark einen Import-Stick erwerben, mit dem man die Roboter-Klopper wie in der Spielhalle steuert.



Für nur knapp 40 Mark sind die farbigen Playstation-Pads eine lohnenswerte Anschaffung.

Was lange währt, wird gut: Final Fantasy 7

Square beglückte am 31. Januar die Playstation-Abenteurer - zwei Millionen "FF 7"-CDs waren sofort verkauft.

Mährend vergangene "Final Fantasy"-Abenteuer Euch mit fröhlich-bunten Fantasy-Landschaften empfingen, hält Euch "Final Fantasy 7" mit düsteren Industriehallen in einem erkalteten Technozeitalter in Atem: Als Untergrundkämpfer der Zukunft beginnt Ihr Euer Abenteuer in einer gigantischen Stahlmetropole. Mit einer gewagten Sabotagemission startet Ihr Eure Karriere als Nationalheld, um Recht und Freiheit wiederherzustellen.

Anders als in vergangenen Abenteuern schreitet Ihr als Polygonkrieger mit Euren Kumpanen durch eine komplett gerenderte 3D-Welt, die mit animierten Nebel- und Feuereffekten besonders plastisch wirkt. Für atmosphärische Dichte sorgen auch die ulkigen Gebärden und die Mimik Eurer Helden: Wütende Krieger fuchteln drohend mit der Waffe herum und stampfen energisch auf den Boden, gelangweilte Zeitgenossen sitzen unbeteiligt in der Ecke und wippen mit dem Fuß zur heroischen Hintergrundmusik. Auf Geschicklichkeitstests wie Hüpfsequenzen wurde verzichtet, Sprünge über eingestürzte Brückenstellen und Klettereien übernehmen Eure Charaktere von allein. Auf Eurem Weg durch U-Bahnschächte,



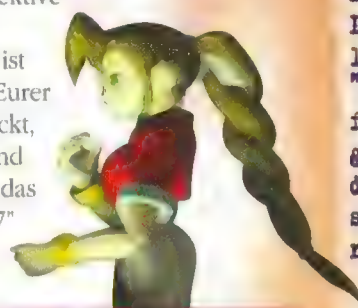
Da geht's lang: Stimmungsvolle Kamerafahrten wechseln mit übersichtlichen Perspektiven.

Terroristenlager und Geheimgänge fallen grimmige Monster und niederträchtiges Wachpersonal per Zufall über Euch her: Am Echtzeitrunden-Kampfsystem hat sich dabei spielerisch nur wenig geändert. Aus einer Zufallsperspektive vermöbelt Ihr Eure Gegenüber mit Schwert, MG und Magiezauber, neu ist jedoch der "Limit Break": Hat einer Eurer Helden einige Hiebe zuviel eingesteckt, wird er stinksauer und lehrt den Feind mit einem krachenden Specialmove das Fürchten. Die PAL-Version von "FF 7" ist für den Herbst angekündigt.

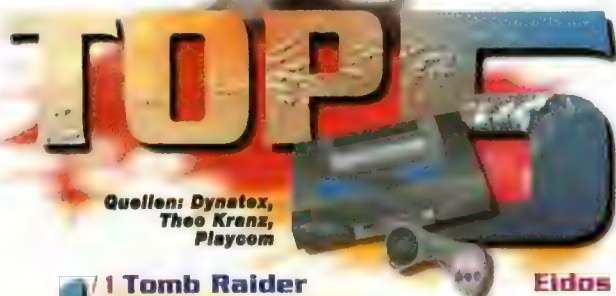
Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000)



Plausch im Fahrstuhl: Nur bei Dialogen und Storyszenen treten Euch Eure Kumpane gegenüber.



...Sony kündigt Action-RPG an Mit "Alundra" versucht Sony Japan, eine Lücke im Software-Angebot zu füllen. Ihr verfolgt die Abenteuer des Helden Alundra, der die Macht besitzt, in die Träume anderer Menschen einzudringen. Eine 7.000 Bildschirme große Welt voller Rätsel erwartet Euren Besuch. Die Veröffentlichung von "Alundra" ist für das Frühjahr geplant, wann der "Zelda"-inspirierte Titel nach Deutschland kommt, ist noch ungewiß.



Quellen: Dynatex, Theo Krenz, Playcom

- 1 Tomb Raider Eidos**
Erfolgreich: Auf dem Saturn erfreut sich die gelenkige Archäologin Lara weiterhin ungebrochener Beliebtheit.
- 2 Command & Conquer Virgin**
Militärisch: Das Armeespiel 1x1 erlernt Ihr nirgends unterhaltsamer als im NOD-Befehlsbunker. Siegen oder sterben - Ihr habt die Wahl.
- 3 Dark Saviour Sega**
Dreidimensional: Der pixelige Ausflug in's Abenteuerland überrascht mit unvermittelten Beat'em-Up-Einlagen.
- 4 Virtua Cop 2 Sega**
Furios: Die Drei von der Schießstelle sind ein Garant für nervenaufreibende Nachmittage und unterhalten vor allem darobende Paintballer.
- 5 Daytona CCE Sega**
Quietschlebig: Fehlender Link-Modus, ansonsten ist die PAL-Version von Segas Klassiker der kürzlich erschienenen Japan-Fassung ebenbürtig.



Hoffentlich Allianz-versichert: Die MAN!AC-Helden Olli und Waltz kassieren eine satte Laser-Breitseite.

...3DO goes
Nintendo
Der frühere
Hardware-
Hersteller 3DO-
Company wird
noch dieses Jahr
Spiele für die
Playstation und
das Nintendo 64
veröffentlichen.
Terry Schmid,
Chef der
Finanzabteilung,
sprach in einem
Interview von
zwölf geplanten
Titeln. Drei
davon, darunter
eine 64-Bit-Ver-
sion des futuri-
stischen 3DO-
Sportspiels
"Battle Sport",
sollen für das
N64 kommen.
Kürzlicherweise
sprach Firmen-
chef Trip Haw-
kins vor Monaten
davon, daß "die
32-Bit-Genera-
tion tot sei".



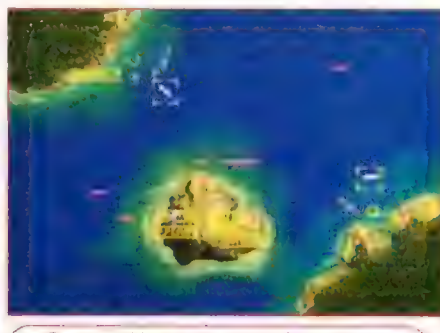
Battlestations

Electronic Arts für Playstation, ab 3. September in Deutschland

PS Electronic Arts kombiniert die boomende Echtzeit-Strategie mit Arcade-Schlachten. Als Admiral eine neuzeitlichen Flotte lotst Ihr Flugzeugträger, U-Boote und andere Schlachtschiffe über den taktischen Manöver-Bildschirm. Ihr beobachtet Eure Formationen von oben, nautische Scanner-Instrumente helfen bei der Orientierung und warnen Euch mit "Pieps"-Tönen vor feindlichen Flotten-Verbänden. Schippern zwei "Battlestations" nach diffizilen Echtzeit-Manövern in denselben Quadranten, eröffnen die beiden Hochseegiganten das Feuer: Ihr wechselt vom Strategie-Menü in den dreidimensionalen Action-Modus. Kameraschwenks und flotte Zooms lichten Eure Polygon-Riesen aus dem dramatischsten Blickwinkel ab. Anstatt Eure schwerfällige Stahlschaluppe mit Menü-Optionen zur günstigsten Position zu navigieren, versenkt Ihr Euren Widersacher mit simplen Pad-Kommandos: Ein Steuerkreuzschlenker nach rechts oder links, und der Navy-Klotz ändert wie seine handlicheren Shoot'em-Up-Kollegen den Kurs. Ein giftgrünes Fadenkreuz signalisiert Eurem Kommandanten, ob das Feindschiff in Schußweite ist. Geht Ihr den Feuerbefehl zu früh, plumpst die volle Breitseite ins Wasser. Nur wer geduldig seine Waffensysteme ausrichtet und das



Wer kein Flottenkommando übernehmen will (links), wählt im Arcade-Modus einzelne Action-Gegner.



Scanner-Navigation: Ihr laßt ein beliebiges Schiffsmodell vom Stapel und schip-pert durch eine umkämpfte Echtzeit-Enge



Feuer frei: Ihr steuert mit Eurem angeschlagenen Zerstörer (unten) einen massigeren Flugzeugträger an.

Fadenkreuz präzise justiert, landet eine Trefferserie: Das gegnerische Deck verschwindet unter einer transparenten Rauchwolke und wird von glühenden Bitmap-Explosionen durchgeschüttelt. Während sich 2D-Winzlinge und kreischende Matrosen zu den Haifischen gesellen, geht Euer

Kapitän zur Groß-offensive über: Ein Button-Druck höllert dem sinkenden Gegner eine Torpedosalve vor den Bug, startet eine Schwadron Düsenjet-Miniaturen vom Träger-deck oder jagt Suchra-ken in den gegneri-schen Rumpf.



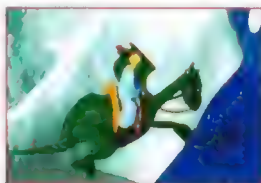
Little Big Adventure

Electronic Arts für Playstation, ab März in Deutschland



Echtzeit-Klopperei mit Knastwärtern: Euer Charakter will aus dem Hightech-Verlies eines fieslen Diktators fluchten

PS Rund drei Jahre nach dem PC-Release von "Little Big Adventure" setzt Electronic Arts den isometrischen Abenteuer-Pionier für die Playstation um: Wie im PC-Vorbild sind die Render-Charaktere und FMV-Akteure aus geometrischen Gliedmaßen zusammengebastelt, Baukasten-Look und verträumter Hintergrund verleihen dem französischen Action-Adventure ein naives Bilderbuch-flair. Statt Euren Helden mit dem bei PC-Umsetzungen obligatori-schen Mauspfel zu steuern, wählt Ihr mit Links- und Rechtstasten unter-schiedliche Kontrollmodi, um per Knopf-druck drauflos zu schlagen, herumzu-stöbern und auf Erhebungen zu hüpfen.



Intro-Trauma: Euer Held schweigt in mystischen Fantasien.



Darklight Conflict

Electronic Arts für Playstation, ab Frühjahr in Deutschland



Außenperspektive: Hier rast Ihr durch einen grafisch beeindruckend dargestellten Hyperspace-Tunnel

PS Weltraum-Drama: Nachdem Ihr von außer-irdischer DNA infiziert wurdet, hat Euch die Erdregierung als milde Gabe für die Fieslinge aus dem All geopfert. Dort fristet Ihr Euer Dasein als Kampfpilot, der fremde Welten erobert. Doch tief im Inneren plant Ihr Eure Rückkehr zur Erde... "Darklight Conflict" präsentiert sich als reinrassiges 3D-Weltraum-Ballerspiel, bei dem Ihr in Eurem schildbestückten Raumer mit Lasern, Partikelkanonen und Lock-On-Raketen feindlichen Patrouillen einheizt. Mehrere Sichtperspektiven (u.a. aus dem Cockpit und ver-schiedenen Außenansichten) sorgen für Über-sicht im Gefecht.



Blick aus dem Cockpit ins galaktische Feindesland



V-Rally



Drifts in Afrika: Ihr rast mit einem von acht Fahrzeugen durch die reizvollsten Rallye-Kurse der Welt.

PS Mit dem Versprechen, nicht vorgegebene Programmier-Libraries, sondern eigenentwickelte Routinen zur vollen Ausnutzung der Playstation zu verwenden, macht die "V-Rally" des französischen Herstellers Infogrames neugierig. Tatsächlich

lesen sich die Features beeindruckend: Mit 45 vorgegebenen Kursen und der Option, eigene Kurse im Strecken-Editor zu basteln, werden all jene zufriedengestellt, die bei anderen Rennspielen über Streckenmangel schimpfen. Dank der Möglichkeit, sowohl im horizontal



Bisher einzigartige Lichteffekte würzen die Nachtfahrten mit grafischer Perfektion

als auch vertikal gesplitteten Bildschirm gegeneinander anzutreten, bietet der Herausforderer von "Sega Rally" mehr Vielfalt. Doch damit ist die Liste der Erweiterungen noch lange nicht beendet. Ihr tretet in neun verschiedenen Rallyes pro Championship-Modus an und fahrt auch noch während unterschiedlicher Tages- und Nachtzeiten. Wechselnde Wetterbedingungen machen die Rally nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch zur Höllenfahrt: Nebel, Schnee und prasselnder Regen verlangen Euch unterschiedliche Fahrstrategien ab.



Wagenwahl: Daten erleichtern Euch die Entscheidung.

Besitzt Ihr ein Link-Kabel und genügend Konsolen, dürfen bis zu vier Spieler zusammen antreten. Ihr wählt unter insgesamt acht Fahrzeugen: So stehen u.a. modifizierte Modelle der Typen Ford Escort, Nissan Sunny, Renault Maxi Megane, Subaru

Impreza und Mitsubishi Lancer in der "V-Rally"-Garage. Damit Ihr nicht überraschend überholt werdet, riskiert Ihr während der Fahrt einen Blick aus den Fenstern nach links, rechts und hinten, um ständig über die Konkurrenz-Situation informiert zu bleiben. Während der Fahrt berichtet Euch der Beifahrer akustisch über herannahende Kurven,



Split-Screen-Option: Ihr entscheidet, ob Ihr im horizontal oder vertikal geteilten Bild spielt.

auch an eine Replay-Funktion wurde gedacht. Bereits in der nächsten MAN!AC schildern wir Euch unsere ersten Fahreindrücke zum ambitionierten Rallye-Projekt.



Micromachines V3



It's Tea-Time, Sir: Ihr habt keine Zeit und nur Augen für das Zuckerdosin-Hindernis nach der Linkskurve.

PS Langsam, aber sicher rollen Codemasters' Mini-Flitzer zum 32-Bit-Start. In "Micromachines V3" tollten bewaffnete Mikro-Panzer, -Autos und -Boote in allerlei zu anderen Zwecken gedachten Rennstrecken herum: Im Polygon-Klassenzimmer beispielsweise brabbeln vorlaute Schulkinder vor sich hin, während Ihr auf Linealen von Tisch zu Tisch rast und dem Gemenge vor dem Geo-Dreieck ausweicht. Euren Gasfuß-Aktionen folgt eine Kamera, bleibt einer der Fahrer zurück,



Ihr geht auf's Ganze und schürt über die Baguette-Brücke.

zoomt die Ansicht weiter weg. In vielfältigen Optionen dürft Ihr an Zeitfahr-Wettbewerben teilnehmen. Duell ausfechten und fetzige Mikro-Multi-spieler-Meetings (bis zu acht Fahrer) organisieren.



Jonah Lomu Rugby



Eine Ansammlung wütender Defensiv-Spieler jagt dem Stürmer hinterher – hoffentlich unfallversichert!

PS Mit dem vom Rugby-Profi Jonah Lomu autorisierten Playstation-"Rugby" erwischt Codemasters uns MAN!ACs sportlich auf dem falschen Fuß, doch das von Rage entwickelte Spiel ist mit seinen flüssig zoomenden Polygon-Stadien zumindest grafisch recht ansehnlich. Was sich spielerisch hinter dem rabiaten "Dutzende Bitmap-Hünen jagen einen lederballtragenden Stürmer"-Konzept verbirgt, können wir Euch (noch) nicht verraten – eine entfernte Ähnlichkeit mit



Team-Statistiken: Selbst Deutschland hat eine Mannschaft.

American Football springt einem jedoch schon in's Auge. Freut Euch auf den Test in einer der nächsten Ausgaben – falls bis dahin ein MAN!AC die offiziellen Rugby-Regeln kennt!



...DVD-Start: Anfang Februar hat das DVD-Zeitalter in Deutschland begonnen. Der erste Player, den Ihr im Handel findet, ist der DVD A100 von Panasonic, den Ihr Euch für knapp 1400 Mark in's Wohnzimmer stellen könnt. An Software ist bisher nur Terry Gilliam's "12 Monkeys", der als erster PAL-DVD-Spielfilm von Panasonic und Concorde-Video produziert wurde, lieferbar, doch weitere Scheiben sollen in Kürze folgen.



NEWS



Die Dunkings bei "NBA Hangtime" sind zwar spektakulär, aber nicht ganz so abstrus wie bei "NBA Jam Extreme" auf den 32-Bittern.

NBA Hangtime



In der 32-Bit-Arena hat Acclaim das Veröffentlichungsrennen gegen

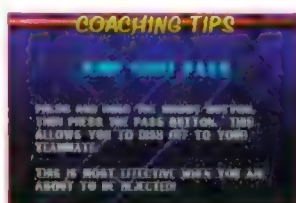
Midway gewonnen und ihr „NBA Jam“-Update vor einigen Monaten ausgeliefert. Auf dem N64 ist von dem Polygon-Dunk „NBA Jam Extreme“ weit und breit nichts zu sehen, dafür stapeln sich in den US-Geschäften bereits „NBA Hangtime“-Module. Midway's Action-Basketball orientiert sich spielerisch stark am „NBA Jam“-Vorgänger und setzt auch grafisch auf traditionelle Techniken. Auf dem horizontal scrollenden Platz tummeln sich zwei Spieler pro Team, die allesamt auf menschliche Korbleger hören. Sind ausnahmsweise keine vier Joypads angestöpselt, springt der Computer ein. Die überdimensionalen Basketball-Cracks wählt Ihr aus den offiziellen NBA-Mannschaften, die mit ihren besten Profis vertreten sind – Rodman spielt diesmal übrigens mit grünem Haupthaar. Solltet Ihr die NBA-Statistiken gerade nicht im Kopf haben, könnt Ihr Stärken und Schwächen aller Spieler anhand von Balkendiagrammen in verschiedenen Kategorien ablesen. Ergibt sich gar der unwahrscheinliche Fall, daß Euch keiner der millionenschweren Egozentriker zusagt, bastelt Ihr mit dem „Create a Player“-Editor Euren eigenen Superstar. Je erfolgreicher Ihr spielt, desto mehr Talentpunkte dürft Ihr Eurem Zögling verpassen. Leider ist mit dieser Frankenstein-Werkstatt die Options-

Palette von „NBA Hangtime“ erschöpft – sieht man mal von der Wahl zwischen Freundschaftsspiel und Turnier ab. In den überschaubaren Menüs legt Ihr lediglich die Joypad-Belegung fest, justiert die Audio-Einstellungen und entscheidet Euch für oder gegen den Bighead-Modus.

Auf dem Platz zählen dann die bekannten Tugenden: Trotz weniger Steuer-Kommandos (passen, werfen, blocken, Ball stilbitzen, Turbo) entwickelt sich ein packendes, taktisch gewürztes Dunking-Festival mit etlichen neuen Special-FX-Slams. Das kollegiale Teamwork mit peppigem Alley-Oops- und Doubledunk-Zauber kommt dabei nicht zu kurz. Das Geschehen wird konsequent von der Seite gezeigt, andere Blickwinkel sind tabu. Dafür laufen Eure Jungs nach mehreren erfolgreichen Wurfen heiß und agieren mit noch mehr Selbstbewußtsein – immerhin sind sie „on fire“. Anders als bei der intelligent und liebevoll aufgepeppten Automaten-Adaption



Schneller, höher, weiter: Die beiden grünbelebten Angreifer überbieten sich in artistischen Slamdunk-Verrenkungen



Business as usual: Ihr dürft eigene Spieler basteln (links), erhaltet die berühmigten "Coaching Tips" und werdet mit minimalen Optionen und simpler Steuerung abgespeist.



Die NBA-Persönlichkeiten sind in sechs Kategorien bewertet. Jedes Team ist mit fünf Spielern vertreten.



Noch darf er spielen – wo sitzt der nächste Journalist? Rodman und seine Kollegen im Bighead-Modus

„Wayne Gretzky's 3D-Hockey“ hielt es Midway hier nicht für nötig, zusätzliche Spielmodi einzubauen, die zu Hause mehr Sinn machen als im Arcade-Bunker. Größeres Spielfeld, mehr Akteure pro Team, einen Simulationslastigeren Spielmodus, andere Wettbewerbe wie 3-Punkte-Shootouts – Fehl-anzeige. „NBA Hangtime“ ist unbestritten ein erstklassiges Action-Basketball, das aus wenigen Elementen unglaublich viel Spielspaß zaubert. Sieht man aber von ein paar Farbschattierungen und größeren Sprites ab, drängt sich kein gewaltiger qualitativer Unterschied zum Original-„NBA Jam“ für Mega Drive und Super Nintendo auf. Basketball-Fans, die keinen der Vorgänger besitzen (oder sie bereits verkauft haben), dürfen zuschlagen und mit einem guten Fun-Basketball samt hoher Gruppendynamik glücklich werden. Allerdings muß man sich mit Minimal-Optionen und altbackener Optik zufriedengeben.

32-Bit-Kundschaft muß übrigens nicht verzagen: Playstation- und Saturn-Umsetzungen folgen in Kürze. mg

77%

SPIELSPASS

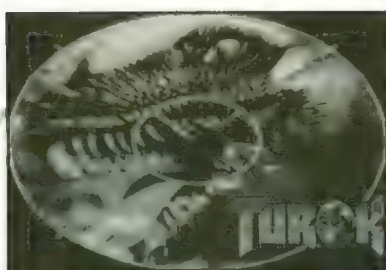
NBA HANGTIME

HERSTELLER
Midway

SYSTEM
Nintendo 64

BRD-RELEASE
2. Quartal

Ausgereiftes Action-Basketball mit schlapper Bitmap-Grafik. Spielerisch und optisch kein großer Fortschritt zu "NBA Jam".



TUROK - DINOSAUR HUNTER



BIOHAZARD II



PORSCHE CHALLENGE

Beispiel 1: NINTENDO 64
+ Super Mario 64 **DM 32.-**
+ Pilotwings 64 **monatlich**
+ 2tes Joypad **bei 24 Monaten**

Beispiel 2: Sony Playstation
+ Memory Card **DM 29.-**
+ 2tes Joypad **monatlich**
+ Spiel für 99.90 **bei 24 Monaten**

► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.
Oben genannte Felder sind Beispiele. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

PLAYSTATION

Grundgerät dt	388.00
Umbau für US/JP-Import-CD's durch unsere eigene Werkstatt mit Garantie	99.90
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung	59.90
(Es wird ein RGB-Kabel benötigt)	
Game Buster dt	99.90
Game Buster PC-Karte dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card (farbig)	39.90
Memory Card (Sony)	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
Memory Card (24MEG!!)	119.90
Namco-Arcade-Stick	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90

PLAYSTATION

Porsche Challenge dt	84.90
Rage Racer us	119.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Riot dt	89.90
Sentient dt	99.90
Sim City 2000 dt	89.90
Soul Blade us	119.90
Speedster dt	89.90
Spot g.t. Hollywood us	*49.90
Suikoden us	99.90
Tekken II dt	104.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis jp	149.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tobal No. 2 jp	149.90
Tomb Raider dt	89.90
Total NBA 97 dt	84.90
Wing Commander IV dt	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

ARJAY GAMES ONLINE

INTERNET

Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisen, News, Screenshots, Orderservice and more.

<http://www.arjay-games.de>

NINTENDO 64

Grundgerät dt	399.00
Joypad dt	59.90
Antennenkabel dt	49.90
Pilotwings 64 dt	119.90
Shadows o.t. Empire dt	139.90
Super Mario 64 dt	99.90
Turok dt	159.90
Waveracer dt	99.90

SUPER NES

Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt	119.90
Umbau 50/60Hz	79.90

SPIELEBERATER/MAGAZINE

EDGE uk	17.00
Official PSX Magazin uk	25.00
Legacy of Kain us	29.90
Tomb Raider us	*24.90
Tomb Raider dt	29.90
Shadow of the Empire us	29.90

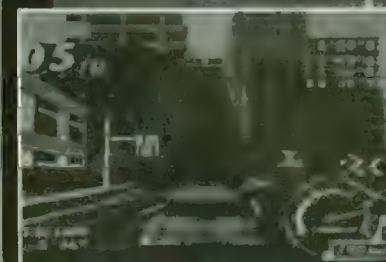
ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



SOUL BLADE



MANX TT SUPER BIKE



RAGE RACER

PLAYSTATION

4-4-2-Fußball dt	89.90
A.I.V Evolution Global dt	89.90
Adidas-Soccer 2 Int. dt	99.90
Baphomets Fluch dt	89.90
Bedlam dt	89.90
Blast Chamber dt	99.90
Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heat dt	89.90
City of Lost Children dt	89.90
Command&Conquer dt	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Crusader: No Remorse dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Disruptor dt	99.90
Dragonheart dt	99.90
Exhumed dt	89.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Final Fantasy VII jp	199.90
Formula 1 dt	99.90
Gun (Predator)	79.90
Hex Hex dt	89.90
Int. Superstar Soccer dt	89.90
Jet Rider dt	89.90
Legacy of Kain dt	89.90
Megaman X3 dt	89.90
Monster Trucks dt	99.90
NBA Hangtime dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
NHL Faceoff 97 dt	89.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
NHL-Powerplayhockey dt	89.90
Player Manager dt	*79.90

SATURN

Grundgerät dt	399.00
Game Buster	89.90
Adapter für Import-CD's	59.90
4-4-2-Fußball dt	89.90
Amok dt	89.90
Andretti Racing dt	99.90
Area 51 dt	89.90
Bedlam dt	84.90
Bug Too dt	89.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Dark Savior dt	89.90
Daytona CCE dt	99.90
Daytona jp (linkbar)	129.90
Die Hard Arcade dt	99.90
Dragonforce us	129.90
Elevator Action Returns	129.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighters Mega Mix us	119.90
Grid Run dt	94.90
Heart of Darkness dt	99.90
Hex Hex dt	84.90
Impact Racing dt	89.90
Manx TT dt	109.90
Manic Karts dt	89.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Kuack dt	99.90
Scorcher dt	89.90
Sonic 3D dt	99.90
Soviet Strike dt	89.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tomb Raider dt	99.90
Virt. Cop II inkl. Gun	149.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE

<http://www.arjay-games.de>

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten (Angebot solange Vorrat reicht). Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Händleranfragen erwünscht.



SONY DIVE



Nächtlicher Ausflug: Ihr dürft sowohl Wetter- und Lichtverhältnisse einstellen als auch die Kurse links- und rechtsherum befahren

MAX Power Drift

PS Let's drift again: Beim "MAX"-Rennen geht Ihr mit frei konfigurierbaren Sportwagen fünf verschiedener Leistungsklassen an den Start. Neben der Farbgebung fummelt Ihr vor allem an Federung, Getriebe-Abstimmung und Reifentyp herum. Habt Ihr Euren Traumwagen zusammengeschaubt, mietet Ihr eine Memory-Card-Garage, um auch bei späteren Wettbewerben von Euren Ingenieurs-Ergüssen zu profitieren.



So ein Mist: In der Ego-Ansicht könnt Ihr Sterne zählen – was auf der Straße passiert, seht Ihr kaum.

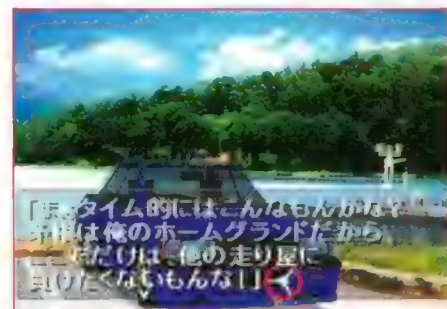
Die fünf Kurse sind mit Tunnels, Polygon-Baumreihen und gelegentlichen Drive-Ins gesegnet und werden nach Wunsch in beiden Richtungen befahren. Trotz des recht schmucklosen Eindrucks überzeugt die Grafik durch dynamische Animationen, Ruckeleien wußten die "MAX"-Macher zu vermeiden. Schlüssel zur Pole Position ist, wie der Titel schon andeutet, das realistisch simulierte Schleuderverhalten der Renner. Je nach Wagentyp nehmt Ihr auch enge Kurven mit kurzem Anbremsen ohne Bandenkontakt. Leider ist die Ego-Perspektive wegen der viel zu flachen Ansicht für die Katz, meist erkennt Ihr Streckenverlauf und andere Karossen nur im unteren Bildschirmviertel. Mit den beiden Verfolgungs-Ansichten steuern sich die "MAX"-Flitzer nach etwas Übung jedoch gut. Habt Ihr von Einzelrennen und Solo-Zeitfahrten genug, wählt Ihr entweder den Story-Modus mit japanischen Texten (Ihr nehmt Herausforderungen pubertierender Halbstarker an) oder holt Euch einen Kumpel an's Pad: Wahlweise im Horizontal- oder Vertikal-Splitscreen



Gerade noch abgetanzen: Eine Gummi-Spur kündigt von der hektischen Bremsaktion. Jetzt nur nicht in den Sonntagsfahrer vor Euch krachen...



Die übersichtliche Heli-Perspektive spielt sich etwas schwammig, Ihr seid allerdings vor Überholen gewarnt.



Wo geht's lang? Der Story-Modus beglückt Euch mit viel Japan-Blabla und einigen PS-Duellen.

fahrt Ihr um den Sieg. Zwar baut sich so die Strecke etwas später auf, doch flüssig bleibt's auch hier. Leider haben die japanischen Designer aufwendige Streckenverzerrungen und Gimmicks vergessen: So kurvt Ihr zwar anfangs bemüht durch die kargen Waldhügel, doch zur langfristigen Motivation reicht das nicht. Witzige Fahrtechniken und das bemühte Werkstatt-Drumherum amüsieren kurz, aber nach einigen Stunden habt Ihr das monotone Renngeschehen satt und widmet Euch wieder der "Rage Racer"-Adrenalinschlacht. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231 5575000

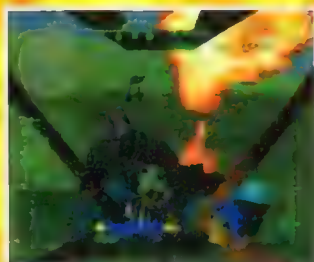


Rally für Arme: Auf driftfreudigem Untergrund schliddert Ihr durch die weitaufge Waldszenerie.

57%

S P I	
HERSTELLER	
Atlas	
SYSTEM	
Playstation	
PRD.-RELEASE	
nicht geplant	
Drift-intensives Gerase auf fünf schmucklosen Polygon-Kursen: Trotz Tuning- und Story-Optionen ein kurzes Vergnügen.	

KOMPLETT NEU



MECHWARRIOR[®] 2

31ST CENTURY COMBAT

48 WICHTIGSTE MISSIONEN:

BEINHALTET DIE 32 ORIGINAL MISSIONEN PLUS 16 BRANDNEUE MISSIONEN, SPEZIELL FÜR DIE PLAYSTATION UND DEN SATURN ENTWICKELT.

SCHNELLE, SPANNENDE ENDZEIT-ACTION:

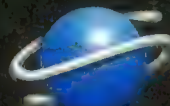
MIT NEUER, SCHNELL REAGIERENDER STEUERUNG UND GEWALTIGEN POWER-UPS, INKLUSIVE UNVERWUNDBARKEIT, SCHUSSRATEN-ERHÖHUNG UND UNSICHTBARKEIT.

32-BIT-GRAPHIK-POWER:

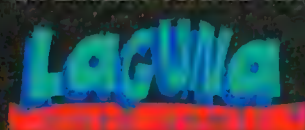
DAS HAUT DICH UM! REVOLUTIONÄRE 3D-GRAPHIK, DIE ALLES AUS DEINEM 32-BIT-SYSTEM HERRAUSHOLT.



This official seal is your assurance that this product meets the highest quality standards of Sega. Buy games and accessories with this seal to be sure that they are compatible with the Sega Saturn system.



Im Exklusiv-Vertrieb von



Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 1995, 1996, 1997 Activision, Inc. MechWarrior, BattleTech, BattleMech and 'Mech are registered trademarks of FASA CORPORATION. © 1995, 1996, 1997 FASA CORPORATION. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

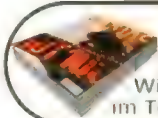
[www.activision.comMechWarrior 2](http://www.activision.comMechWarrior2)

ACTIVISION

WIRTSCHAFT

Jetzt abonnieren!

MAN!AC-Jahresabo mit Bonus



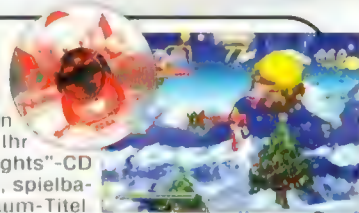
MAN!AC-JAHRESABO

12 Ausgaben am Stück: Videospiel-Wissen auf über 1.200 Seiten. Alle Spiele im Test, alle Cheats für mehr Power.



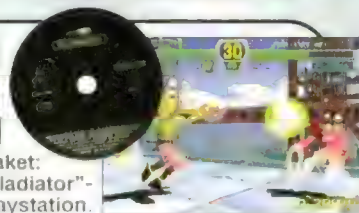
CHRISTMAS NIGHTS CD

Mit der ersten MAN!AC erhält Ihr Segas "Christmas Nights"-CD für den Saturn: Neue, spielbare Levels zum Traum-Titel



STAR GLADIATOR DEMO-CD

Mit im Bonus-Paket: Spielbares "Star Gladiator"-Demo für die Playstation.



MAN!AC T-SHIRT

Das Beste zum Schluß: Jeder Neu-Abonnent erhält unser T-Shirt



Mit dem MAN!AC-Abo liegt Ihr immer richtig:

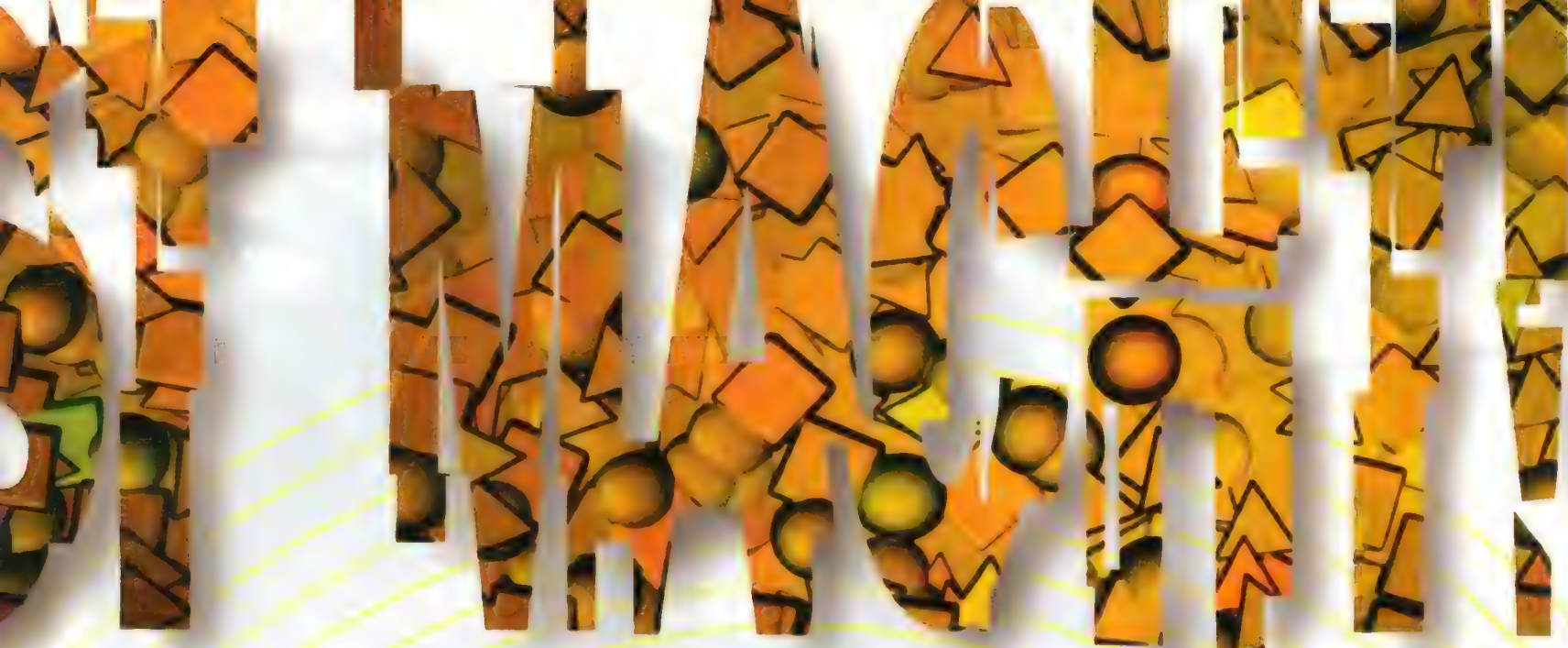
Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein

weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Wenn die Postkarte fehlt, schickt Ihr das Coupon an:
Cybermedia GmbH •
Aboservice •
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.





mus-Paket zum Sonderpreis

✓ **JA, ICH WILL SPAREN**

✓ **JA, ICH WILL SCHNELLER
INFORMIERT SEIN!**

✓ **JA, ICH WILL WAS
GESCHENKT HABEN!**

Mann, bin ich clever!

= 59,90 Mark



Hecktreffer: Kaum habt Ihr den ersten Panzer (oben) angepeilt, fällt Euch sein Zwillingsgeschütz in den Rücken

Ray Tracers

PS Arcade-Spezialist Taito hat "Chase HQ" aus dem Automaten-Archiv gekramt und das antike Rumble-Racing-Konzept mit futuristischem Nippon-Appeal aufgepeppt: Der "Ray Tracer"-Cop rauscht mit einem von vier robusten High-Tech-Vehikeln durch die Pampa, braust über Highways in japanischen Science-fiction-Metropolen und legt sich mit waffenstarrten PS-Gangs an. Wo der Gauner von heute auf herkömmliche Projektile oder die gemeine Bazooka angewiesen ist, verschanzen sich die Schurken von übermorgen in klotzigen Mech-Mobilen oder hochgerüsteten Luxus-Karosserien. Die Syndikatsbosse rauschen mit gewagt gestylten Helikoptern sowie Düsenjets über den Parcours und nehmen Euch im Tiefflug aufs Korn. Während Euch die 3D-Rabauken mit glühenden Plasma-Partikeln und Laser-Salven eindecken, kontert Euer Anime-Charakter mit geschickten Ausweichmanövern sowie robuster Karosserie: Ihr brettet in gewohnter Rennspiel-Tradition über einen von sechs Kursen, driftet durch eine Kurve nach der anderen und beschleunigt auf geraden Streckenabschnit-



Riesenrotor mit Rückwärtsgang: Der Helikopter-Pilot zwingt seine Maschine in einen zerklüfteten Canyon.



Ob Arnie an Bord ist? In der nächtlichen Großstadt-Szenerie versperrt Euch ein riesiger Harrier-Jet den Weg

ten mit einem transparenten Afterburner-Ausstoß. Euer Crash-Vehikel donnert mit kreischendem Motor über den Texture-Asphalt, drängt seinen Widersacher ab und rammt dem Fiesling mit Vollgas Kotflügel oder Türen ein. Wer auf Einsteiger-freundliche Beschleunigung oder auf eine handliche Überset-



Kanalfahrt: Ihr rast durch einen begradigten Flußlauf und verfolgt ein Paar Luftkissen-Jets.



Wagen auf der Fahrbahn, Geisterfahrer in Eurer Spur? Kein Problem: Gas geben und den Highscore zählen.



Will Zeit schinden: Wenn der Kranfahrer mit der Asphaltschraube zuschlägt, müßt Ihr abbremser.

zung verzichtet, entscheidet sich für den Killerwagen von Anime-Dandy Spanker oder Stiernacken Buffalo. Während Highway-Schönheit Lynx und der rasende Hawk nur Blechschäden verursachen und die Gegner mit Schlenkern austricksen, fahren die beiden Racing-Rowdies ihre Opfer zu Schrott – ein, zwei Volltreffer, und der Edelschlitten verschwindet in einer glühenden Bitmap-Wolke. Ob außer der grellen Explosion noch Straßen-Laternen, Scheinwerfer-Flutlicht oder andere Light-Sourcing-Quellen zu berechnen sind, ist den rasenden "Ray Tracers"-Routinen einerlei – Euer Vehikel sowie sämtliche Lastzüge, Panzer und sonstige Stahl-Monstrositäten rasen mit halsbrecherischer Geschwindigkeit über den Parcours. Die spärlich gesähten Clipping-Patzer fallen unter Hochgeschwindigkeitsdroge und Karambolage-Rausch kaum ins Auge – Ihr habt alle Finger voll zu tun, Euer Auto-Projektile durch eine Effekt-Orgie nach der anderen zu dirigieren und ausgeschlafene Gegenspieler einzudellen. Die "Ray Tracers"-Mobile brechen sämtliche Geschwindigkeitsrekorde und fesseln Arcade-Fans mit abwechslungsreichem Strecken-Design – leider ist das Highway-Imperium zu schwach und der FX-Zauber nur kurzweilig. *rb*

Erhältlich bei ECS-Games, Hamburg, Tel: 040/409179

SPIELSPASS

Taito

SYSTEM

Playstation

BRD-RELEASE

nicht geplant

High-Speed-Wahn und Action-Trauma: Rasende "Chase HQ". Erben mit tollen Effekten und abgebrühten Schurken.

78%



Raystorm

PS Seit Jahren beherrschen Beat'em-Ups und Rennspielen das Arcade-Business, doch einige Automatenhersteller halten immer noch an traditionellen, partikel-sprühenden Ballerorgien fest. Taitos "Raystorm", die technisch aufgemöbelte Fortsetzung zu "Layer Section" (alias "Galactic Attack") auf dem Saturn, ist der modernste Vertreter dieser vom Aussterben bedrohten Spezies: Basierend auf der bewährten Spielmechanik des Vorgängers, ist auch "Raystorm" ein reinrassiger Vertikalscroller – gewitzte 3D-Spielereien heben die Automatenumsetzung aber weit übers Mittelmaß.

Wer den Vorgänger kennt, der wird in "Raystorm" viel Vertrautes wiederfinden: Raumschiffe und Extrawaffensystem wurden übernommen, der Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus ist obligatorisch. Neben dem aufrüstbaren Standardschuß ist auch das "Fire & Forget"-Geschütz des Vorgängers in die "Raystorm"-Raumer integriert: Ein vor Euch schwebendes Fadenkreuz fixiert selbständig alle Feinde in der Flugbahn, ein kurzer



Garantiert in 3D: Durch den massiven Einsatz von Polygonen, Zooms und Kamera-schwenks haucht Taito dem angestaubten Vertikal-Scroller-Genre neue Lebenskraft ein.

Zielerfassung, bringt das nur 100 Zähler. Wartet Ihr mit dem Abschuß, bis Ihr einen zweiten, dritten oder vierten Feind fixiert habt, verdoppelt sich jeweils der Punktwert. Eiskalte Spieler, die Ihren Fire&Forget-Schwarm erst mit dem fünften fixierten Gegner auf die Reise schicken, freuen sich über einen Punkte-

zuwachs jenseits der 3000er-Grenze. Die acht konsequent von oben nach unten scrollenden Levels entführen Euch von der Oberfläche einer futuristischen Parallelwelt in das Weltall. Habt Ihr dort eine mächtige Raumflotte niedergekämpft und den Asteroidenhagel der fünften Stage überlebt, erreicht Ihr die Basis des Bösen.

Das alles kommt Euch bekannt vor? Tatsächlich ist "Raystorm" weniger eine Fortsetzung als eine Neuauflage von "Layer Section": Die meisten Feinde und Hintergründe wurden zwar dem Vorgänger entliehen, konnten dank der RISC-Power der Playstation aber perspektivisch dargestellt und animiert werden. Meist blickt Ihr von schräg oben auf Landschaften und Raumstationen, doch oft umwirbelt Euch eine virtuelle Kamera, um einen brisanteren Blickwinkel einzufangen. Da die meisten

Objekte und Vehikel aus Polygonen zusammengesetzt sind, wird in "Raystorm" nonstop gezoomt, Feinde tauchen aus den Tiefen des Weltalls auf, vernichtete Mittelgegner versinken trudelnd im Nichts. Auch Euer Raumschiff schrumpft, wenn Ihr es nach vorne bewegt.

Leveldesign und Spielablauf sind ausgefeilt, aber altbacken; was Euch im Gedächtnis bleibt, ist die gewaltige grafische Präsentation. "Raystorm" sieht besser aus als Namcos Baller-Interactive-Movie "Starblade" und bringt mehr Effekte auf den Bildschirm als jedes andere Actionspiel. Lediglich im Zwei-Spieler-Modus ruckt's gewaltig. *wi*

Muster von Zapp Games, Tel.: 06131/230492

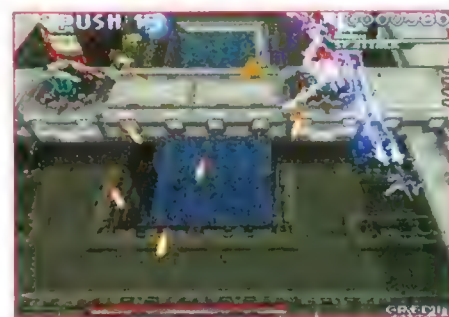


Neben der grünen, aufrüstbaren Plasmakanone feuert Ihr mit bis zu sechs "Fire & Forget"-Salven.

Knopfdruck jagt ein halbes Dutzend Raketen auf die anvisierten Gegner. Wer es noch einfacher mag, wählt einen Feuermodus, der alle fixierten Feinde ohne Eigeninitiative abschießt. Highscore-Jäger verweigern sich jedoch dieser Automatisierung, denn der geschickte Einsatz des "Fire & Forget"-Arsenals spendiert haufenweise Punkte: Schießt Ihr auf einen einzelnen Feind in der



Die mächtige Raumflotte versucht Euren Angriff auf die Feindbasis zu stoppen: Angesichts der ruckfreien Action vergeßt Ihr ähnliche Sequenzen aus "Rebel Assault" und "Starblade".



Statt über flache Tapeten zu rasen, tummeln sich "Raystorm"-Piloten in einem Panorama mit enormer Tiefenwirkung.

75%

SPIELSPASS

RAYSTORM

HERSTELLER
Taito

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
nicht bekannt

Mehr geht nicht: Die grafisch überraschende Dauerfeuer-Aktion erstickt nahezu unter Baller- und Explosionseffekten.

MANIAC 64

NINTENDO OHNE KOMPROMISSE

ERSTE HILFE

Tips & Tricks
zu allen deutschen
N64-Spielen

KEINE GEHEIMNISSE

Alle Infos
zu Konsole,
Zubehör
und Soft-
ware



TECHNIK-VERGLEICH

**N64 vs
32-Bitter**

TESTS & TIPS	
Pilotwings 64	60
Shadows of the Empire	56
Super Mario 64	54
Turok - Dinosaur Hunter	62
Waverace 64	58

FEATURES	
PAL-Report: Die deutsche Konsole unter der Lupe	40
Platinen-Layout: Nintendo64 unter dem Mikroskop	41
Tabellen-Talk: Die Next-Generation-Systeme im Vergleich	42
Technik-Lexikon: Fachbegriffe anschaulich erklärt	43
Zubehör-Zauber: N64-Peripherie im Überblick	44
In der Mache: Internationale N64-Spiele	48

Bitte mehr Bit Nintendo

Kein Aprilscherz: Das deutsche N64 ist endlich auf dem Markt - MAN!AC blickt hinter die Kulissen und analysiert das 64-Bit-Kraftwerk.

Ob Nintendo zum Deutschland-Start des N64 genügend Grundgeräte ranschaffen kann, wird sich spätestens Mitte März zeigen.

Es ist damit zu rechnen, daß es im April einen Engpaß geben wird, der sich aber zum Sommer wieder auflöst. Wer sein N64 jedoch sofort haben will, sollte sich sputen.

Mit einer Preissenkung noch in diesem Jahr rechnen wir übrigens nicht.

Mit enormem Werbeaufwand und überlegener Polygon-Power versucht Nintendo, den Zeitvorsprung von Playstation und Saturn wettzumachen. Ursprünglich für Ende '95 angekündigt, mußte der erfolgsverwöhnte Mario-Erfinder die Japan-Veröffentlichung des Nintendo 64 (alias Ultra 64, alias Project Reality) bis Mitte '96 verschieben, ehe die 64-Bit-Konsole mit gerade mal drei Spielen auf den Markt kam. Unter dieser Verspätung, die in erster Linie durch akuten Software-Mangel zustande kam, hatten natürlich auch die USA und Europa zu leiden. Während Amerika noch im September letzten Jahres mit gut einer Million Konsolen beliefert wurde, mußten deutsche Kunden bis zum 1. März 1997 warten, ehe 120.000 Grundgeräte an den Handel gingen. Die Vorgeschichte ist nun passe, jetzt tobt ein Dreikampf um die Videospiel-Herrschaft in Deutschland. Mit einer unverbindlichen Preisempfehlung von 399 Mark zeigt Nintendo Flagge und greift die etwa gleich teuren 32-Bit-Systeme frontal an. Mehr Leistung zum gleichen Preis, aber ohne CD: Wie wird der Kunde entscheiden?

Lieferumfang

Für knapp 400 Mark erhaltet Ihr das knifflige Grundgerät samt Netzteil, ein revolutionäres Joypad und ein Multi-AV-Kabel, das sich an Fernseher mit Cinch- oder Scart-Buchsen

anstöpseln läßt. Habt Ihr einen Oldie-TV, der einzig mit Antenneneingang ausgerüstet ist, müßt ihr Euch den als Zubehör erhältlichen TV-Modulator kaufen oder einen moderneren Videorekorder dazwischen kabeln. Auf der Oberseite der Konsole ist zentral der Modulschacht untergebracht, links der Ein-/Aus-Schiebeschalter, rechts ein Reset-Knopf. An der Rückseite der Konsole befindet sich noch ein Multi-AV-Ausgang, wie Ihr ihn vom Super Nintendo kennt. Solltet Ihr Video- bzw. S-Video-Kabel fürs SNES besitzen, passen diese auch am N64. Lediglich hochwertige RGB-Verbindungen sind nicht erlaubt, am N64-AV-Ausgang liegen keine RGB-Signale an. Ebenfalls vergessen hat Nintendo separate Audio-Buchsen, um die Konsole problemlos an die Stereoanlage zu koppeln.

Ausblick

Fest steht, daß das N64 eine fein durchdachte Konsole ist: Schnuckliges Design, erstklassige Verarbeitung, vier Joypad-Anschlüsse serienmäßig – das kann sich sehen lassen. Die Eleganz des Grundgeräts spiegelt sich in dem übersichtlichen Platinen-Layout auf der rechten Seite wieder – kein überflüssiger Kondensator, kein nachträgliches Design-Update. Weniger sonnig strahlt die Software-Seite. Trotz monatelanger Verspätung ist die Titel-Auswahl immer noch gering, frühestens Ende '97 wird das Angebot sichtbar voluminöser. Für die meisten Spiele-Hersteller ist es deutlich riskanter, mit teuren Modulen statt relativ preiswert zu produzierenden CDs zu hantieren.

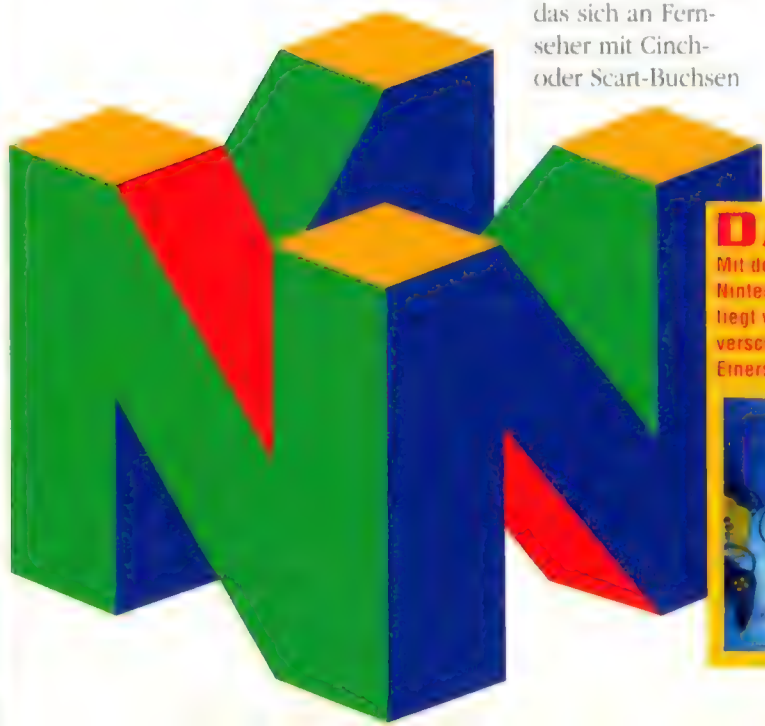


Vorsicht: Zwar hat MAN!AC mit Akku-Schrauber und Mini-Bohrer das Grundgerät geöffnet, um Euch die Platine präsentieren zu können, doch Ihr solltet

Euch das Basteln lieber ersparen: Zum einen verliert Ihr damit die Herstellergarantie, und zum anderen gibt es keine Lötarbeiten, die ein Laie selber ausführen könnte – falls Ihr (nach reiflicher Überlegung) an der Konsole Veränderungen vornehmen wollt, wendet Euch besser an einen Spezialisten!

Andererseits geht man dann vielleicht sorgfältiger zu Werke und veröffentlicht nicht jeden Schrott, den die Programmierer gerade fabrizieren. Die bisher verfügbaren, meist hochkarätigen N64-Module belegen diese These. Liebhaber eines breit gefächerten Angebots, wie wir es von Playstation und Saturn kennen, werden dagegen auch mittelfristig enttäuscht. Entscheidend wird sein, wie sich die Modul-Preise entwickeln. Solange Nintendo die eigenen Titel für 100 Mark anbietet, sind wir zufrieden. Doch bei 150 Mark für Spiele von Third-Party-Firmen wird's kritisch: Hoffen wir, daß sich der Durchschnittspreis pro Modul bis Ende des Jahres bei nicht mehr als 120 Mark einpendelt.

Auf den folgenden Seiten erfahrt Ihr alles rund ums Nintendo 64. Ihr werdet in die Geheimnisse der Hardware eingeweiht, findet Erläuterungen der wichtigsten Fachbegriffe und lest unseren ausführlichen Technik-Vergleich von Saturn, Playstation und N64. Außerdem testen wir die Premieren-Spiele, analysieren das Zubehör-Angebot und blicken in die Software-Zukunft. Viel Spaß! mg/cb



DAS JOYPAD

Mit dem ungewöhnlichen N64-Controller ist Nintendo ein Prachtstück geglückt: Das Joypad liegt vortrefflich in der Hand, bietet jede Menge verschiedene Knöpfe und zwei Steuer-Einheiten. Einerseits erkennt Ihr links das traditionelle digitale



Steuerkreuz, andererseits thront in der Joypad-Mitte der analoge Ministick. Die meisten Spiele werden mit diesem Stick gespielt, der ein ganz neues Steuer- und Spielgefühl vermittelt. Je weiter Ihr den Stick in eine Richtung drückt, desto heftiger die Reaktion Eurer Spielfigur – soweit dies vom Programm gewünscht ist. In puncto Standard-Controller ist das Nintendo 64 der 32-Bit-Konkurrenz haushoch überlegen.



COPROZESSOR:

Räumlich nimmt der mit 62,5 MHz getaktete Multi-Coprozessor RCP ebensoviel Platz ein wie die CPU. Verarbeitungsfunktionen für Sound- und Grafikroutinen sind hier zu einer Einheit zusammengefasst. Mit dem integrierten RDP "Pixeldrawing-Prozessor" ist eine statische Anzahl von grafischen Routinen verfügbar: Shading, Transparenz- und Anti-Aliasing-Effekte werden ebenso unterstützt wie das Bearbeiten von Texturen per Mip-Mapping, perspektivischer Korrektur und Interpolation.

HAUPTPROZESSOR:

Die große quadratische R4300-CPU bildet den Kern der N64-Platine. Der mit 93,75 MHz extrem noch getaktete Prozessor vom SGH-Hausentwickler MIPS basiert auf der Reduced Instruction Set Computer-Technologie. RISC erreicht eine höhere Verarbeitungsgeschwindigkeit als herkömmliche CISC-Chips (Complex Instruction Set Computer). Der R4300 ist ein echter 64-Bit-Prozessor, bei dem sämtliche Datentransfers im 64-Bit-Format ablaufen.

RAM-BAUSTEINE:

Hier finden sich zwei Bausteine mit konkurrenzlos schnellem DRAM, der Hauptspeicher der Konsole. Jeder der Bausteine bietet 2 MByte Speicherplatz; der Datentransfer zur CPU ist mit über 560 MBit pro Sekunde flotter als in anderen Konsolen. Der Datenbus zum RCP ist übrigens 128 Bit breit.

HAUPTSCHALTER:

Mit diesem Schalter regiert ihr das Grundgerät ein und aus.

MEMORY-EXPANSIONPORT:

Direkt unterhalb der RAM-Bausteine liegt der Anschluss für zukünftige Speicher Chips. Angekündigt ist die Auslieferung zusätzlicher 2 bzw. 4 MByte RAM zusammen mit dem 64DD-Laufwerk (1998). In der Grundversion sitzt an diesem Port ein Jumper-Pack der nichts weiteres als eine Überbrückung darstellt. Entfernen solltet ihr den Jumper-Dummy allerdings nicht – ohne ihn bleibt der Bildschirm schwarz.

STROMVERSORGUNG:

Das einsteckbare Netzteil ruht zur Hälfte im Gehäuse des Grundgeräts und fügt sich mit sechs Buchsen in den Stecker an der Hinterseite der Platine ein. Erzeugt werden zwei Spannungen: 3,3 Volt (2,7 A) und 12 Volt (0,8 A).

MODULPORT:

Hier steckt ihr eure Module ein. Bisher werden Speichergrößen zwischen 32 und 96 MBit genutzt (4 bis 12 MByte). theoretisch sind noch erheblich größere Module möglich.

MULTI-AV-AUSGANG:

Hier stopst ihr das AV-Kabel an, das dem Grundgerät beiliegt. Dieses Kabel greift das Videosignal sowie zwei Audio-Signale ab und führt diese Signale via Cinch-Buchse entweder direkt oder über einen Scart-Adapter dem Fernseher zu. S-Video liegt ebenfalls an.

EXPANSIONS-PORT:

Dreht ihr Euer N64 um, seht ihr eine Klappe mit der Bezeichnung "Ext". Nehmt sie ab und ihr erblickt einen Port, der von der Breite her dem Modulschacht ähnelt. Hier wird das 64DD-Laufwerk angeschlossen, über den Port kommunizieren Konsole und Massenspeicher. Beim Zugriff auf Diskette werden Daten an die Konsole übermittelt, beim Schreiben läuft der Datenstrom in die andere Richtung.

VIDEOCHIP:

Je nach Ursprungsland des N64 unterscheidet sich der U4-Chip, der die Signale für den Multi-AV-Ausgang erzeugt. Im deutschen N64 werden ein Video- und ein S-Videosignal generiert (PAL). Leider scheitert der bei US- und Japan-Geräten mögliche Umbau auf RGB genau daran. Die NTSC-Version des U4-Chips erzeugt einen RGB-Output, die PAL-Version nicht – deshalb gibt es zur Zeit keine Möglichkeit, das Videobild durch Umbau zu verbessern. Sollte Euer Fernseher einen S-Video-Eingang haben (Hosiden-Buchse), lohnt sich die Investition in ein entsprechendes Kabel – das Bild ist deutlich schärfer als mit der normalen Video-Verbindung.

INPUT/OUTPUT-CHIP:

Hier sitzt neben der Abfrage und Verarbeitung von Eingabesignalen und der Reset-Funktion auch der leidgeplagte Länderschutz für Spiele. Je nach Herkunft ist der U6 auf NTSC- oder PAL-Signale aus dem Modul angewiesen – passen die beiden Daten nicht zusammen, verweigert das N64 aufgrund der U6-Erkennisse den Dienst. Mit Adaptern trickst ihr den Chip trotzdem aus, indem ihr (wie beim Super Nintendo) zwei Spiele in den Adapter steckt. Das deutsche Modul steuert den PAL-Check, das Import-Spiel arbeitet als Datenlieferant. Informationen über Adapter erhält ihr u. a. von GT Elektronik (Tel. 0041-61-4014171) oder bei Wolfsoft (Tel. 02022-83517).

RESET-SCHALTER:

Hier regiert der Reset-Schalter, der einen "Warmstart" der Konsole und das Löschen des RAMs bewirkt – dieselbe Funktion wie bei anderen Konsolen.

PAD-ANSCHLÜSSE:

An der Vorderseite der Platine erkennt ihr die zu zwei Baugruppen zusammengefassten vier Joypad-Ports.

Ein Großteil des Gewichts von 1,1 Kilo rührt von einer massiven Kühlblech-Schiene her, dazu verbindet ein Wust von Schrauben Abschirmungen, Platine und Bleche. Die Platine selbst überzeugt durch aufgeräumte Architektur und zwei hochintegrierte Prozessoren: Umständliche Leiterbahnen und aufgesetzte Chip-Ebenen sucht ihr auf der Hightech-Platine vergeblich.



DIE NEXT-GENERATION-KONSOLEN IM VERGLEICH

SATURN

PLAYSTATION

NINTENDO 64

H A R D W A R E T E C H N I K

Hauptprozessor	Hitachi SH2 (2 Stück)	R3000A	R4300
Architektur	32-Bit-RISC	32-Bit-RISC	64-Bit-RISC
Taktfrequenz	28,6 MHz	33,8 MHz	93,75 MHz
Coprozessoren	SH1 (20 MHz) Grafik: VDP1, VDP2 Sound: SCSP, 68EC00	Grafik: GPU MJPEG: MDEC Sound: SPU	Grafik: DP Grafik und Sound: SP

MAN!AC-Notizen: Die beiden Prozessoren des Saturn sind nicht automatisch doppelt so "gut" wie der einzelne Playstation-Prozessor. Die etwas anspruchsvollere Saturn-Programmierung erfordert System-Kenntnis und läßt sich nur bei liebevoll umgesetzten 3D-Routinen ausreizen – deswegen sehen manche Polygon-Titel auf der Playstation besser aus. Der N64-Prozessor bietet mit großem Abstand die meiste 3D-Power – wie die ersten Spiele eindrucksvoll belegen. Dennoch stellen wir bei allen Konsolen (unnötige) Geschwindigkeitseinbußen fest, wenn der Rechenaufwand steigt. Sturmt Ihr auf komplexe Bauten zu, ruckelt sowohl die „Exhumed“-Gruft als auch der „Turok“-Schrein.

Hauptspeicher	2 MByte RAM	2 MByte RAM	4 MByte Rambus-DRAM
Video-RAM	1,5 MByte	1 MByte	k.A.
Sound-RAM	0,5 MByte	0,5 MByte	k.A.
Modulschacht	Ja	Nein	Ja
CD-Laufwerk	Doublespeed-CD-ROM	Doublespeed-CD-ROM	Nein
CD-Übertragungsrate	ca. 300 KB/sek	ca. 300 KB/sek	-

MAN!AC-Notizen: Der Saturn hat beim CD-Zugriff meist die Nase vorn. Bei vielen Spielen („Street Fighter Alpha 2“) braucht die Playstation erheblich länger, bis es losgeht. Insgesamt stören bei CD-Spielen die Ladezeiten nur bei schludriger Programmierung, immer öfter wird intelligent und effizient geladen („Sega Rally“, „Tekken 2“). Der N64-Spieler dagegen erlebt aufgrund der Modultechnik so gut wie keine Ladepausen. Das angekündigte 64DD-Laufwerk hat ebenfalls eine deutlich höhere Übertragungsrate als Doublespeed-CD-ROMs: Etwa ein Megabyte pro Sekunde wird von der Diskette in den Hauptspeicher geladen. Der Modulschacht des Saturn wird übrigens nur für Add-Ons wie Speicher-Cartridges genutzt, nicht als Trägermedium für Spiele.

G R A F I K

Auflösung	320x224 bis 704x480 Pixel	256x224 bis 640x448 Pixel	320x240 bis 640x480 Pixel
flackerfreier Interlace-Modus	Nein (480 vertikale Pixel)	Nein (448 vertikale Pixel)	Ja (480 vertikale Pixel)
Theoretisch darstellbare Farben	16,7 Mio.	16,7 Mio.	16,7 Mio.

MAN!AC-Notizen: Daß die 2D-Fähigkeiten der 32-Bitter für Parallax-Scrolling und Explosiv-Action ausreichen, wissen wir seit „Raiden“ (PS) und „Darius“ (SA). Somit empfehlen sich Sega und Sony als ebenbürtige Konkurrenten des N64. Anders im 3D-Bereich: Beide 32-Bitter haben aufgrund fehlender Features bei der Textur-Bearbeitung wie Mip-Mapping und perspektivischer Textur-Korrektur keine Chance gegen das N64. Während sich auf dem Transparenz-Problemland Saturn Texturen unnatürlich strecken, muß sich der Playstation-Fan darüber hinaus mit Verzerrungen abfinden. Somit ist für Grafik-Gourmets mit 3D-Interesse das N64 die optimale Wahl. Durch die begrenzte Modulkapazität kann allerdings die Abwechslung leiden. Aufwendige 3D-Spiele finden auf den 32-Bittern meist im niedrigsten Pixel-Modus statt, der kleine Video-Speicher verhindert auch farbenprächige Darstellungen. Dürft Ihr doch mal in der höchsten Auflösung spielen, flackert das Bild im Interlace-Modus.

S O U N D

Kanäle	32 PCM & 8 FM	24 ADPCM	32 PCM
Sampling-Rate	44,1 KHz	44,1 KHz	44,1 KHz

MAN!AC-Notizen: Die theoretische Audio-Power der drei Konsolen ist fast gleich, doch wenn's um bombastische Hintergrundklänge geht, gibt vor allem das Speichermedium den Ausschlag. Die vorliegenden N64-Module zeigen deutlich, daß selbst mit dem hochwertigen N64-Soundprozessor Abstriche im Vergleich zu CD-Spielen gemacht werden müssen. Gesampelter Sound („Shadows of the Empire“) wirkt aus Speicherplatzgründen qualitativ mager, programmierte Musik („Wave Race“, „Pilot Wings“) kann zwar atmosphärisch sein, doch klingt oft recht fade – nicht umsonst hört man im Nintendo-64-Werbevideo knackige CD-Rockmusik bei der Präsentation von „Wave Race“. Der Saturn dagegen leidet manchmal an verräuschten Soundeffekten („Virtua Fighter 2“). Insgesamt sind Audio-Freaks mit den 32-Bittern besser bedient, insbesondere die Playstation bietet meist makellosen Hörgenuß.

A N S C H L Ü S S E

TV-Modulator in Konsole	Nein (Zubehör)	Nein (Zubehör)	Nein (Zubehör)
Video (FBAS)	Ja	Ja	Ja
S-Video	Ja	Nein	Ja
RGB	Ja	Ja	Nein
Separater Audio-Ausgang	Nein	Ja (Cinch)	Nein
Expansions-Port	Ja	Ja	Ja

MAN!AC-Notizen: Das Fehlen eines RGB-Ausgangs beim deutschen N64 ist ärgerlich. Die paar Pfennige, die Nintendo eine serienmäßige RGB-Buchse gekostet hatte, wären im Sinne der Spieler gut angelegt. Daß man das deutsche N64 nicht einmal via Umbau RGB-tauglich machen kann, ist niederschmetternd – auch wenn man fairerweise sagen muß, daß die Video- und S-Video-Bilder erfreulich gut sind. Mit den fehlenden separaten Audio-Ausgängen ärgert Nintendo (wie auch Sega) qualitätsbewußte Spieler ein zweites Mal. Die 32-Bitter sind insgesamt mit besseren Anschlüssen gesegnet, wobei der Saturn im Vergleich zur Playstation das schärfere Video-Bild liefert.

F E A T U R E S

Spielstand-Speicher	Intern & Extern (Modul)	Extern (Memory Card in Konsole)	Extern (Memory Card in Joypad)
Joypad-Anschlüsse	2	2	4
Link-Option	Ja	Ja	Nein

MAN!AC-Notizen: Der interne Speicher des Saturn ist ein wichtiger Vorteil: Fast alle Saturn-Spiele legen ohne große Aktionen selbständig Datenbestände an. Die anderen Konsolen bitten Euch für das oftmals notwendige Speichern zur Kasse. Fraglich ist die Zukunft der Sony-Link-Buchse: Trotz offizieller Dementis rechnen viele Playstation-Entwickler mit einer baldigen Wegrationalisierung dieses Anschlusses. Doch auch um den Saturn-Link steht es schlecht: Bisher ist in Deutschland noch kein Link-Spiel erschienen.

MPEG-kompatibel	Nein (Zubehör, 300 Mark)	Nein	Nein
Photo-CD-kompatibel	Nein (Zubehör, 80 Mark)	Nein	Nein

MAN!AC-Notizen: Leider ist die Sega-MPEG-Karte zu teuer und wegen Software-Mangel nicht zu empfehlen. Nur für eine Minderheit interessant, aber trotzdem ein nützliches Feature: Das Photo-CD-System macht den Saturn für wenig Geld zum digitalen Fotoalbum.

Z U B E H Ö R R

RAM-Erweiterung	Nein	Nein	Geplant (mit 64 DD)
Lenkräder	Ja	Ja	Ja
Analoge Pads	Ja	Ja	nicht nötig (Grundausrüstung)
Lichtpistole	Ja	Ja	Geplant
Multiplayer-Adapter	Ja	Ja	nicht nötig (Grundausrüstung)
Beschreibbarer Massenspeicher	Nein	Nein	Geplant (64DD)

MAN!AC-Notizen: Für das kommende 64DD-Laufwerk müssen Nintendo-Kunden nochmals tief in die Tasche greifen (ca. 200-300 Mark). Bei Controller-Zubehör punkten alle Kontrahenten mit reichhaltigem Peripherie-Angebot. Nintendo erweist sich jedoch als innovativer als die Konkurrenz: Nicht nur, daß man mit dem serienmäßigen Analog-Pad vorpreschte, auch Speichererweiterung, „Force Feedback“-Vibrationsselement und steckbare Lichtpistole zeugen von Kreativität (siehe N64-Zubehör-Artikel).

I M P O R T - K O M P A T I B I L I T Ä T

Deutsche Hardware zu...			
...Software aus Europa	Ja	Ja	Ja
...Software aus USA	Nein (Adapter)	Nein (Umbau)	Nein (Umbau/Adapter)
...Software aus Japan	Nein (Adapter)	Nein (Umbau)	Nein (Umbau/Adapter)
Controller-Kompatibilität	Ja	Ja	Ja

MAN!AC-Notizen: Der Saturn ist Import-Fans wohlgesonnen: Lediglich ein Adapter wird benötigt, um Software aus aller Welt abzuspielen. Bei der Playstation hilft nur ein Umbau (ca. 100 Mark), bei dem ein zusätzlicher Chip auf die Platine gelötet wird. Das Nintendo 64 verweigert Importe sowohl durch mechanische als auch elektronische Schutzvorkehrungen. Wie lange es dauern wird, bis findige Bastler einen Umbau anbieten, können wir Euch noch nicht sagen (Adapter und Infos zum Umbau erhält Ihr u.a. von GT Elektronik, Tel. 004161-401-4171 oder 07621-44609). Ruft man sich allerdings die immer größeren Schwierigkeiten mit importierten Super-NES-Modulen bei umgebauten PAL-Konsolen in Erinnerung, stehen die Zeichen für importfreundige Spieler nicht gut.



Technik-Lexikon

Nicht nur frischgebackene N64-Besitzer grübeln über die Bedeutung von Fachbegriffen aus der Welt der Polygone und Bitmaps. MAN!AC erläutert die wichtigsten Termini, die zum N64-Start in aller Munde sind: Wohin führt der Alpha-Kanal und wer braucht eigentlich einen Z-Buffer?

Algorithmus

Eine Gruppe von Befehlen, die dazu dient, Berechnungen durchzuführen. Algorithmen bilden das programmtechnische Grundgerüst eines Spiels: Oft benötigte Routinen werden darin zusammengefaßt, um übersichtliche Unterprogramme zu erhalten.

Anti-Aliasing

Eine in der N64-Hardware integrierte Methode, um den grafischen Eindruck zu verbessern. Da die Auflösung eines Bildes begrenzt ist, stellen Computer z.B. Linien als grobe Treppen dar (Aliasing). Durch Mischung der Farbwerte von Innen- und Außenbereich einer Kante (Interpolation) erscheint das Bild durch entschärften Kontrast subjektiv höher aufgelöst: Der Treppeneffekt verschmiert bzw. verschwindet.

Alpha-Kanal



Zusätzliche Information über Eigenschaften eines Bildpunktes. Neben den Rot/Grün/Blau-Farbwerten ist im Alpha-Wert beispielsweise die Transparenz eines Pixels festgelegt: Ein Alpha-Wert (0 bis 255) macht einen Pixel mehr oder weniger durchsichtig.

Analog

Eine Form der Informations-Übertragung. Im Gegensatz zu digitalen Verfahren, die mit nur zwei Werten (ein/aus) arbeiten, werden hier sehr viele Ausprägungen (z.B. wie bei einer Sinuswelle) benutzt. Der Analog-Stick des N64-Pads überträgt je nach Stick-Ausschlag unterschiedliche Daten an die Elektronik, beim Steuerkreuz dagegen wird nur abgefragt, ob eine der Richtungstasten gedrückt ist oder nicht.

Bitmap

Ein zweidimensionales Bild, das in digitaler Form gespeichert ist. Jedem Bildpunkt ist eine Information über An/Aus sowie über den jewei-

ligen Farbwert zugewiesen. Die Speicherung solcher Bitmaps erfordert je nach Auflösung und Farbpalette extrem viel Platz.

Clipping

Ein grafischer Effekt, der zu Fehlern bei der Polygondarstellung führt. Grundsätzlich wird versucht, ein Polygon nur dann auf dem Bildschirm darzustellen, wenn es sichtbar und nicht durch andere Elemente verdeckt ist. Wird ein Polygon nicht dargestellt, obwohl nur ein Teil davon nicht sichtbar ist, kommt es zu kurzzeitigem Verschwinden eines Objekts. Besonders wenn Polygone nahe an den Bildschirmrand bewegt werden, tritt dieser Effekt auf: Das Objekt wird nicht mehr dargestellt, obwohl ein Teil davon zu sehen sein müßte.

CPU

Die "Central Processing Unit" ist das Arbeitstier jedes Computers. Die CPU nimmt Befehle eines Programms auf, verarbeitet sie in der ALU (Arithmetisch-logische Einheit) und erzeugt einen Output. Die Bezeichnung „64-Bit-CPU“ bezieht sich auf die Datenverarbeitungs-Kapazität der CPU. Co-Prozessoren unterstützen meist die Bild- und Soundbearbeitung.

Frame-Rate

Eine Maßeinheit, wieviele Bilder in der Sekunde berechnet und auf dem Bildschirm ausgegeben werden. Für das Auge angenehm sind 25 bzw. 50 (PAL) oder 30 bzw. 60 (NTSC) fps (Frames per Second). Sinkt die Bildrate unter 15 fps, ruckelt die Animation besonders bei 3D-Spielen bereits erheblich. Oft variiert die Bildrate je nach Rechenaufwand, der zur Darstellung erforderlich ist.

Gouraud-Shading

Mathematische Formel, um ein Polygon fließend zu schattieren: An bestimmten geometrischen Punkten eines Polygons werden Farbwerte bestimmt, der Algorithmus berechnet anschließend die erforderlichen farblichen Zwischenwerte, um die gesamte Objekt-Oberfläche zu schattieren.



Einige Gouraud-Shading-Effekte, die in einem Spiel zu sehen sind.

Interpolation

Grafische Interpolation bezeichnet die Generierung von Misch-Farbwerten zwischen zwei angrenzenden Farben, um das Entstehen harter Kontraste zu vermeiden: Es entsteht ein weicher Übergang.



Einige Interpolation-Effekte, die in einem Spiel zu sehen sind.

Mip-Mapping

Eine Textur einfach zu vergrößern, hat einen gravierenden Nachteil (auch wenn die Pixel-Kanten evtl. mit Interpolation weichgezeichnet werden): Die Folge wären herangezoomte Riesen-Pixel. Deshalb werden beim Mip-Mapping mehrere Versionen dieser Textur, im Regelfall mit unterschiedlicher Bildauflösung, benutzt: Je nach Position auf der Z-Achse (Richtung Horizont) interpoliert diese Funktion zwischen zwei Versionen der Textur, um eine neue, individuelle Version zu erzeugen. Trilineares Mip-Mapping ist durch weitere Interpolationen zwischen benachbarten Mip-Maps detaillierter, aber rechenaufwendiger.

Perspektivische Korrektur

Eines der Hauptprobleme der 32-Bitter bildet die Texturverzerrung: Texturen werden relativ zu ihrer zweidimensionalen Position berechnet und dargestellt, was Knicke und verzerrte Texel-Dimensionen zur Folge hat. Bei Nutzung der Perspektiven-Korrektur (beim N64 als Standard implementiert) werden die Berechnungen im 3D-Raum ausgeführt – Störungen wie Krümmungen unterbleiben.



Einige Perspektiven-Korrektur-Effekte, die in einem Spiel zu sehen sind.

RISC

Prozessortyp (Reduced Instruction Set Computer), der zugunsten schnellerer Verarbeitungsgeschwindigkeit einen geringeren Befehlssatz aufweist als ein CISC-Typ (Complex Instruction Set Computer).

Texel

Die kleinste grafische Einheit auf einer Bitmap-Textur. Beim Heranzoomen werden Texels viele hundert Pixel groß dargestellt.

Z-Buffering

Hardwarefunktion, die aufgrund des Vergleichs der Werte im Z-Register (gibt die Entfernung des Objekts an) entscheidet, ob ein Objekt gezeichnet werden muß oder nicht.



Einige Z-Buffering-Effekte, die in einem Spiel zu sehen sind.

PADS, LENKRÄDER & VIBRATIONEN

N64-Zubehör

Neben Konsole und Mario-Modul benötigt der Nintendo-Fan auch nützliches Zubehör für sein High-Tech-Prunkstück. Wir verraten Euch, was Ihr an Peripherie demnächst beim Händler erwerben könnt.

Nintendo ließ sich nicht nur mit der Hardware Zeit, auch die meisten Peripherie-Geräte könnt Ihr erst im 2. Quartal kaufen. So erscheinen die Color-Pads, die bis auf die Farbgebung mit dem Original-Joypad identisch sind, erst im Juni. Auch die Nintendo-Controller-Paks, also die ins Pad einzuführenden Speicherkarten, lassen noch bis April auf sich warten.

Hier kommen die Fremdanbieter in's Spiel: Von Interact und Mad Catz gefertigtes Zubehör etwa wird dank der Vertriebsbemühungen von Vidis (Tel.: 040/5148400) und Jöllenbeck (Tel.: 04287/1251) schon ab März im deutschen Fachhandel erhältlich sein und Euch vor Speicher-Alternativen stellen. Sowohl von der Kapazität vergleichbare **Memory-Paks** (32 KByte, ca. 40 Mark) als auch umschaltbare Modelle mit der vierfachen Kapazität, die **„Memory Card Plus“** (128 Kbyte, ca. 60 Mark), sind erhältlich. Steuergeräte sind ebenfalls im Angebot: Das **„Mad-Catz-Advanced-Pad“** gibt's im Originaldesign (ab April, ca. 50 Mark) und auch mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion (ab März, ca. 60 Mark). Mit innovativem Design und der



Möglichkeit, ohne umzugreifen mit Analogstick und Digitalpad gleichzeitig spielen zu können, be-

schreitet das in zwei Varianten erhältliche **„Superpad 64“** (ca. 50 Mark) neue Wege: Wegen der ungewöhnlichen Handhabung solltet Ihr das Pad vorher ausprobieren. Die Vorteile sind unbestreitbar: Den Z-Trigger nutzt Ihr mit dem

Mittelfinger, während Ihr den L-Taster mit dem Zeigefinger im Griff habt - mit dem Original-Pad ist das unmöglich! Auch Joyboards zeigen sich an der Nintendo-Front: Der Mikroschalter-freie

„Arcade Shark“ (ca. 100 Mark) hat ein analoges und ein digitales Pad, wobei auf eines der Felder ein massiver Stick geschraubt wird. Mit dem deutlich größeren Analog-Stick steuert Ihr gefühlvoll, da der Hebelweg länger ist als bei der Daumen-Version auf dem Original-Pad. Die Verarbeitung ist solide - wer ein Joyboard sucht, macht mit dem **„Shark“** keinen Fehlgriff. Eines der bekanntesten Zubehörteile von Mad Catz, das erfolgreiche

Lenkrad mit Pedalen, wird's in Kürze auch für das N64 geben (ab März, ca. 180 Mark): Im

Schaltknüppel wurde die C-Knopf-Gruppe untergebracht, die Controller-Paks schiebt Ihr von vorne ein. Exot unter den Sticks ist das **„Flight Force Pro“-System** (ca. 150 Mark), das mit wuchtigem Analog-Stick und separater Schubkontrolle sowie Autofire-Option ausge-



Der **„Flight Force Pro“** mit separater Schubkontroll-Einheit

liefert wird. Alle bekannten Tasten sind unter, über oder zwischen Euren Fingern versteckt: Inwieweit Ihr Spaß mit den Cockpit-Teilen habt, hängt von Eurer Fingerfertigkeit ab.

Mit dem **„Game Killer“** (ca. 80 Mark, ab März) manipuliert Ihr

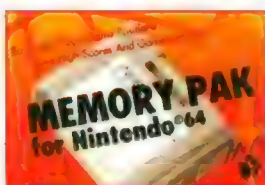
Spiele nach Lust und Laune. Da Ihr die Codes nicht selbst aktivieren könnt, seid Ihr aber auf den Nachkauf von Cheat-Magnetkarten (Preis noch unbekannt) angewiesen.

Wer nur über einen älteren Fernseher mit Antennenbuchse verfügt, braucht einen RF-Modulator, der sowohl von Nin-



„Jolting Pack“: Die Erweiterung steckt im Memory-Card-Slot und vibriert.

tendo als auch von Mad Catz erhältlich ist. An innovativen Zusatzgeräten wird's auch in Zukunft nicht mangeln: Nintendo selbst plant zwei Gimicks, die auch spielerisch für Akzente sorgen. Spätestens mit der Veröffentlichung des vibrierenden **„Jolting“-Paks** (geplant für „Starwing“) und einer ins Pad einschiebbaren Lichtpistole wird es weiteres Zubehör für Eure neue Konsole geben. *ch*



Speicherkarten: Mad Catz (oben) und die Vierfach-Card von Interact

N64-Peripherie auf einen Blick

BEZEICHNUNG	HERSTELLER	KATEGORIE	ZIRKA-PREIS	TERMIN
Controller Pak	Nintendo	Speichermodul/32 KByte	50 Mark	April
Memory Pak	Mad Catz	Speichermodul/32 KByte	40 Mark	März
Memory Card	Interact	Speichermodul/32 KByte	40 Mark	März
Memory Card Plus	Interact	Speichermodul/128 KByte	60 Mark	März
Joypad farbig	Nintendo	Controller: Joypad	60 Mark	Juni
Superpad 64 Plus	Interact	Controller: Joypad	50 Mark	März
N64 Standard Controller	Mad Catz	Controller: Joypad	50 Mark	Mai
N64 Advanced Controller	Mad Catz	Controller: Joypad	60 Mark	März
Arcade Shark	Interact	Controller: Joyboard	100 Mark	April
Flight Force Pro	Interact	Controller: Flugstick	150 Mark	April
Steering Wheel	Mad Catz	Controller: Lenkrad	180 Mark	März
Lichtpistole	Nintendo	Controller: Lichtpistole	k.A.	k.A.
Game Killer	Dataflash	Schummelmodul	80 Mark	2. Quartal
Jolting Pack	Nintendo	Force-Feedback für Joypad	k.A.	3. Quartal
Extension Cable	Mad Catz	Joypad-Kabelverlängerung	20 Mark	März
RF-Modulator	Nintendo	TV-Modulator mit Antennenanschluß	50 Mark	März
RF-Unit	Mad Catz	TV-Modulator mit Antennenanschluß	50 Mark	März



THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Laden
97070 Nürnberg
Fahrradstraße 11

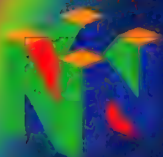
WWW.LOGON.DE/KRANZ

& LÄDEN

Laden
94052 Passau
Fahrradstraße 25

0180 5211844

09 31 / 57 16 01



NINTENDO 64

DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
AV KABEL UND SCART ADAPTER
WER ZUERST BESTELLT, SPIELT ZUERST

399,-



FARBIGE JOYPADS:

CONTROL PAD - GRAU	59,-
CONTROL PAD - GRÜN (MAI)	59,-
CONTROL PAD - GELB (MAI)	59,-
CONTROL PAD - ROT (MAI)	59,-
CONTROL PAD - BLAU (MAI)	59,-
CONTROL PAD - SCHWARZ (MAI)	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	99,-
GAME KILLER	79,-

CONTROLLER PAK - ORIG. (JUN.)	39,-
MEMORY CARD 1 MEG	69,-
MEMORY CARD 8 MEG	89,-
ANTENNENKABEL	49,-
GOEMON (MÄR.)	139,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄR.)	139,-
NBA HANG TIME (JUL.)	139,-
PILOTWINGS 64	139,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (MÄR.)	139,-
SUPER MARIO 64	99,-
MARIO SPIELEBERATER (APR.)	24,80
SUPER MARIO KART 64 (JUN.)	99,-
TUROK DINOSAUR HUNT. (MÄR.)	139,-
WAVERACE 64 (APR.)	99,-
W. GRETZKY 3D HOCKEY (JUL.)	139,-

SUPER NINTENDO

AIR CAVALRY	74,-	PGA EUROPEAN TOUR	129,-
CASPER (MÄR.)	119,-	PINBALL DREAMS	74,-
DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-	SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT	129,-
DSCHUNDELBUCH CLASSICS (APR.)	74,-	SIM CITY 2000	129,-
F-ZERO	39,-	STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
FIFA SOCCER 97	119,-	SUPER BC KID	39,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	129,-	SUPER MARIO KART CLASSICS	59,-
KIRBY'S DREAM COURSE	74,-	SUPER SOCCER	39,-
KIRBY'S GHOST TRAP	74,-	SUPER STAR WARS	59,-
KÖNIG DER LÖWEN CLAS. (APR.)	74,-	SUPER TENNIS	39,-
LOST VIKINGS 2	69,-	TERRANIGMA	114,-
LUFIA (ANFANG APRIL)	114,-	ZELDA III CLASSICS	59,-
MARVEL SUPER HEROES (MÄR.)	119,-		
NBA LIVE 97	119,-		
NHL 97	119,-		

GAME BOY

GAME BOY POCKET	119,-
NETZTEIL GB POCKET (MÄR.)	39,-
DSCHUNDELBUCH - CLAS. (APR.)	44,-
F-1 RACE	29,-
GARGOYLE'S QUEST	29,-
KÖNIG DER LÖWEN - CLAS. (APR.)	44,-
LAMBORGHINI	29,-
MEGA MAN	29,-
MOLE MANIA	44,-
STAR WARS	44,-
TENNIS (APR.)	29,-

"DR. ERNST": AUSZEICHNUNG FÜR UNSERE
VERSANDLEISTUNG 1996 AUF DER E3N-MESSE
IN NÜRNBERG



Turok 119,-



Super Mario 64 99,-



Super Mario Kart 64 99,-

SCHNELL, SCHNELLER THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS
16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM
GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL
SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM
VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI.
NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI
IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR,
ZAHLN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG,
DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-
ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER
KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT
FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-
UMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT
DIESES NATÜRLICH MIT.

AUSTRIA EXPRESS
BESTELL-HOTLINE

TEL: 0043
85 17 37 7

VERSANDKOSTEN 6,90 DM,
UMWERTUNG 1 DM = 7,3 DM

Fördern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an: THEO KRANZ, NN-DM 6,90 + 7,3,- Nachnahmegebühr,
Postfach 1000, 97070 Nürnberg, Versand und Laden, Preisänderungen vorbehalten; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 15,-; 1. Klasse; Preise können abweichen.
Terminierungstermine ohne Gewähr. HÄNDLERANFRAGEN: 0931 5211844

Fragen Sie auch nach unseren Neuheiten für Saturn, Playstation und Mega Drive.

Im Anmarsch: Deutsche



Ihr tragt Euch mit dem Gedanken, ein N64 zu kaufen, wollt aber erst wissen, welche offiziellen Spiele in den nächsten Monaten kommen? Kein Problem! MAN!AC sichtet die angekündigten Hits und stellt Euch die PAL-Highlights des Sommers vor. Einige vielversprechende Entwicklungen haben leider noch keinen Distributor gefunden – auf dieser Doppelseite seht Ihr nur die Projekte, die unter Dach und Fach sind und hierzulande definitiv erscheinen.



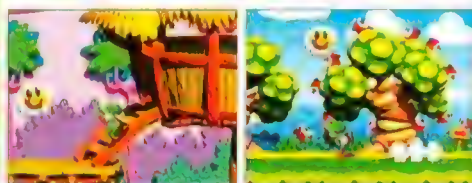
Mario Kart 64

Comic-Gerast mit Mario, Kong und Konsorten: Bis zu vier Spieler balgen sich um Extras und den Spitzenplatz, drei wählbare Kart-Ligen fordern Euch heraus. Leider ist das 64-Bit-Update nicht ganz so famos wie das Super-NES-Original. Im Gegensatz zur Japan-Version liefert Nintendo das Modul hier ohne beigegepackten Controller aus – dafür ist der Preis mit 99 Mark recht günstig.



Yoshi's Island 64

Das farbenprächtige 64-Bit-Update des spielspaßintensiven Super-NES-Moduls setzt auf 2D mit dezenten 3D-Gimmicks. Miyamoto höchstpersönlich überwacht die Produktion des eher traditionellen Hüpfspiels mit ungekannt detaillierter Umgebung, zuckersüßen Animationen und jeder Menge witziger Puzzle-Einlagen.



Starwing 64



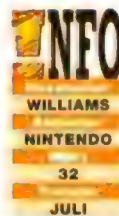
Auch Fox McClouds N64-Einsatz entwickelt sich zu einem Grafik-Feuerwerk. Das furiose Actionspiel orientiert sich am spielerisch brillanten 16-Bit-Vorgänger, entfacht aber dank atemberaubender Polygon-Spezialeffekte eine noch packendere Atmosphäre. Riesige Mutterschiffe, unwirtliche Planeten, tonnenweise Extrawaffen: Wird "Starwing 64" das beste Actionspiel aller Zeiten?



Wayne Gretzky 3D-Hockey

Mit flottem Kombinationsspiel, gelegentlichen Extras und makelloser

Polygon-Optik begeisterte uns das actionorientierte Kufenspektakel beim Import-Test in MAN!AC 1/97. Anders als bei "Open Ice" stimmt die Mischung aus Geschwindigkeit und Taktik-Finessen, je nach gewählter Spieleranzahl und Stadion-Größe sind die Präferenzen anders verteilt. Zur Zeit gibt's kein dynamischeres Videospiel-Eishockey.



Doom 64

Mit völlig neuer Grafik, modifizierten Kreaturen und futuristischem Waffen-Design erstrahlt der Index-Aspirant in modernem Gewand. Als sich MAN!AC in die düsteren Gewölbe wagte, überraschte uns vor allem die flüssige Polygon-Optik: Mit konstant hoher Frame-Rate schleicht Ihr per Analogstick ins Zentrum des Bösen, um dämonische Mächte per Plasma-Kanone und BFG 9000 zu überraschen. Dank der Mip-Mapping-Weichzeichnung

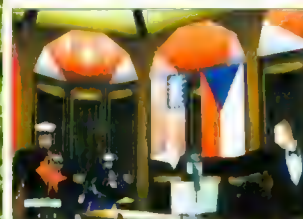


schockieren Euch die grunzenden Huftiere auch dann noch, wenn sie direkt vor Euch stehen. Leider hat es das boxfreudige "Revenant"-Skelett nicht auf die 64-Bit-Plattform geschafft, an seiner Stelle deckt Euch eine neue "Imp"-Mutation mit Lenkraketen ein. Neben der jetzt zweiblättrigen Kettensäge rückt Ihr den zahlreichen Bitmap-Viechern auch mit einer neuen Laserwaffe auf die Pelle. In über 30 Abschnitten löst Ihr Schallerrätsel, tappt unverhofft in höllische Fallen und öffnet per Bodenschalter mit Untieren vollgestopfte Geheimräume. Im März wird "Doom 64" in Amerika veröffentlicht, noch im zweiten Quartal könnte der Deutschland-Start erfolgen. Übrigens: "Hexen 64" (ebenfalls bei Williams in Entwicklung) arbeitet mit derselben Grafik-Engine und zaubert ein wunderbar realistisches Fantasy-Ambiente auf den Bildschirm, das mit den technisch schwachen 32-Bit-Versionen keine Ähnlichkeit mehr besitzt.

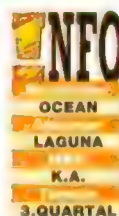


Mission Impossible

Im Sommer startet Amerika zur 3D-Agentenjagd: Der an den erfolgreichen Thriller mit Tom Cruise angelehnte Actiontitel versetzt Euch in die Rolle eines Agenten, der feindliche Basen infiltriert und mit Köpfchen und Patronen durch die Komplexe schleicht. Eure Gegner könnt Ihr fintenreich täuschen oder über den Haufen ballern – ein neues System künstlicher Intelligenz soll's möglich machen.



Mit 64DD-Unterstützung werden sogar neue Levels erhältlich sein – warten wir's ab.



Kirby's Air Ride

Grinsekugel Kirby späht in dreidimensionalen Geschicklichkeitskursen nach glitzernden Sternchen – leider dürft Ihr erst im Herbst mitsuchen. Angereichert wird das hektische Geschweben mit Streckeneditor und Zweispieler-Modus, die Japan-Version soll Ende März erscheinen.



N64-Spiele

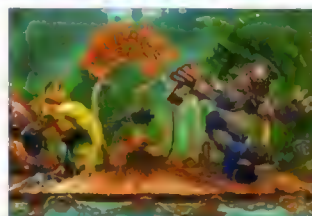


Clayfighter 63 1/3

INFO
INTERPLAY
ACCLAIM
K.A.
2. QUARTAL

Auch Interplay läßt sich nicht lumpen und schickt seine wehrhaften Knetgummi-Gladiatoren auf das N64. Die 16-Bit-Versionen wirkten aufgrund der Stop-Motion-Animation und zahlreicher Gags witzig und innovativ,

leider war es um den spielerischen Gehalt nicht so



gut bestellt. Vielleicht hat Interplays Prügelhelden-Versammlung neben grafischen Schmankerln ja auch Verbesserungen in punkto Kollisionsabfrage und Schlag-System zu bieten.

INFO
WILLIAMS
QT INTERACTIVE
64
2. QUARTAL

Wargods

Wenn die Kriegsgötter aufeinander losgehen, bleibt kein Auge trocken. MAN!AC konnte sich auf der Spielwarenmesse in Nürnberg selbst davon überzeugen, daß es garantiert nicht jugendfrei zugeht, wenn sich übermächtige Kreaturen auf die Köpfe hauen. Zusätzliche Features wie Laser-Gebrutzel und Combo-Inferno würzen das Geprügel. In den mystischen Arenen dürft Ihr Euch frei bewegen.



Software Zukunft



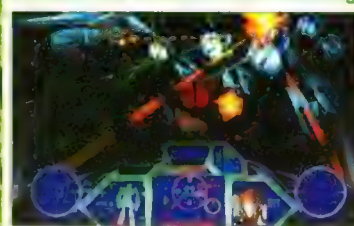
Viele der bereits in MAN!AC kurz vorgestellten N64-Titel wie "Wild Choppers" (Seta, links), "Blade and Barrel" (Kemco,

unten) oder das Rennspiel "Rev Limit" (Seta, ganz unten) werden ebenfalls in Deutschland veröffentlicht – zum Teil noch im 2. Quartal. Zur Zeit laufen Gespräche über den Vertrieb dieser potentiellen Hits. Die Bereitschaft von Distributoren wie Laguna, Acclaim oder Konami, N64-Module zu betreuen, ist aufgrund der US-Erfolge des Nintendo 64 momentan sehr groß. Lediglich Virgin ("Freakboy") hält sich etwas zurück.



Robotech-Crystal Dreams

Ihr werdet in actionreiche Weltraumgefechte verwickelt, mit Lasern und Granaten schießt Ihr fliegende Stahlkolosse schrottreif. Der Titel ist für das dritte Quartal vorgesehen, das Bild geschönt: So detailreich wie hier werden die Raumer nicht losfliegen.



INFO
GAMETEK
Acclaim
K.A.
3. QUARTAL

INFO
WILLIAMS
NINTENDO
64
JULI

NBA Hangtime

Mit dem "NBA Jam"-Nachfolger kommen Basketball-Fans mit Action-Vorliebe auf ihre Kosten. Der Sportspaß für bis zu vier Korbleger setzt im Gegensatz zum hektischen Acclaim-Update "NBA Jam Extreme" wieder auf traditionelle Bitmap-Hünen und Seitenansicht. Das bewährte "Jam"-Rezept (Zwei Feldspieler + übermenschliche Fähigkeiten x Turbo-Geschwindigkeit = purer Spielspaß) geht zu- mindest in der Spielhalle auf. Wie gut die N64-Adaption gelungen ist, erfahrt Ihr auf Seite 28.



FIFA 64

Es wird interessant zu sehen, ob sich EA an der schier übermächtigen Konami-Konkurrenz (siehe rechts) vorbeidrückt. Erwartet einen Preview in MAN!AC 5/97.

INFO
EA
EA
64
2. QUARTAL



Goemon

Die Polygon-Inkarnation des bei uns als "Mystical Ninja" bekannten Knuddel-Helden läßt selbst in Japan noch etwas auf sich warten. Wir erwarten ein hochkarätiges Action-Adventure.

INFO
KONAMI
KONAMI
K.A.
3. QUARTAL



ISS 64

Die PAL-Fassung von Konamis Referenz-Fußball "Perfect Eleven" (siehe Import-Test in MAN!AC 3/97) heißt "International Superstar Soccer 64".

INFO
KONAMI
KONAMI
64
MAI

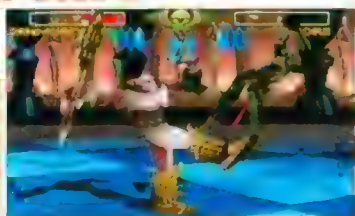
N64-Software international



och ist der Entwicklungsfluß ein zartes Tröpfeln und das N64-Spieleangebot mit der 32-Bit-Neuheitenliste nicht vergleichbar. Nintendo bemüht die altbekannte Formel „Qualität statt Quantität“ – was bislang auch für die meisten N64-Module zutrifft. Mittelfristig muß jedoch dem N64-Besitzer eine ordentliche Auswahl an Spielen zur Verfügung stehen, damit er nicht auf falsche Gedanken kommt. An der Entwicklerfront hat sich in den vergangenen Monaten wenig getan, nach wie vor strömt Software für die 32-Bitter, während kurze Ankündigungslisten und ständige Terminverschiebungen beim N64 Alltag sind.

Das vorsichtige Verhalten der Fremdanbieter ist verständlich: Viele Firmen warten ab, bevor sie offiziell den riskanten Einstieg ins Modulgeschäft mit seinen hohen Produktionskosten wagen. Insofern laufen die Vorbereitungen aber schon auf Hochtouren: Der sich abzeichnende weltweite Verkaufserfolg der Konsole ebnet den Weg für profitable Spiele. Immer mehr Programmier-Teams lassen durchblicken, daß sie bereits die Arbeit an N64-Titeln aufgenommen haben. Allerdings solltet Ihr Euch in Geduld üben: Bestenfalls zum Jahreswechsel 97/98 wird es eine respektable Auswahl an Spielen geben, erst im Laufe von '98 könnte die vielzitierte Software-Flut über uns hereinbrechen – aber dann kommt ja schon das 64DD-Laufwerk... *cb*

Dark Rift



Neben berühmten Index-Kandidaten prügeln sich bald auch frisch rekrutierte Unholde auf dem N64: Beim „Dark Rift“-Turnier hauen sich der satanische Bösewicht „Demonica“, Menschen-Ableger „Aaron“ und acht weitere übel gelaunte Weltraum-Gladiatoren mit Schwert, Axt und schmerzhaften Special-Combos auf die Köpfe. Zahlreiche, einfach auszuführende Spezialmanöver erlauben schnelles Aufstehen und Gegenangriffe. Die Motion-Capture-Recken müssen sich mit unterschiedlichen Schwerkraft-Verhältnissen auf den Kampf-Planeten anfreunden, dafür dürfen sie à la „Toshinden“ auch nach vorne und hinten ausweichen und im Nahkampf Wrestling-ähnliche Griffe einsetzen.

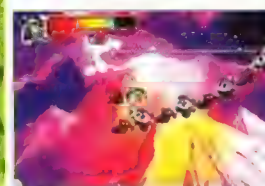


Ed

Ed hat ein trauriges Schicksal, denn wie sein Firmenkollege Rayman muß er fast ohne Gliedmaßen auskommen. Doch im Gegensatz zu Rayman tobt sich Ed in einer 3D-Welt aus: Er knackt Rätsel, schlägt sich durch rutschige Eislandschaften und schmünzelt über die humoristischen Einlagen seiner zahlreichen Knuddel-Gegner. Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg konnte sich MAN!AC von den unorthodoxen Protagonisten überzeugen – wenn der trottelige Blumenfan vor lauter Verzückerung mitten auf das Objekt der Begierde hüpfert und danach verwirrt in die Kamera blickt, erahnt man den Unterhaltungswert der Top-Entwicklung.

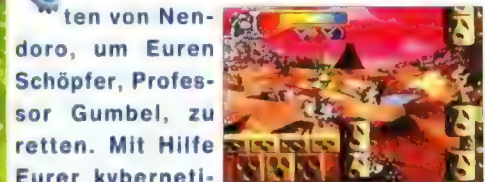


Yuke Yuke Trouble Makers



Die Entwickler der Mega-Drive-Hits „Gunstar Heroes“ und „Dynamite Headdy“ arbeiten im

Auftrag von Enix an einem actionlastigen 2D-Hüpfspiel. Als Marina, ein weiblicher Roboter, schlägt Ihr Euch durch die Eis- und Wüstenwel-



ten von Nendoro, um Euren Schöpfer, Professor Gumbel, zu retten. Mit Hilfe Eurer kybernetischen Kräfte schnappt Ihr Euch die Einwohner des Planeten, die Nendoros, und schüttelt sie ordentlich durch: Als Ergebnis fallen den Entführern nützliche Gegenstände aus



den Taschen, die Euch die Reise durch's Plattformland erleichtern. Seid Ihr zu faul zum Herumlafen,

kapert Ihr einen Nendoro, um bis zu seiner Erschöpfung eine Weile herumzureiten.

Versucht ein Drachenboss, Euch aufzuhalten, schnappt Ihr Euch anfliegende Fäuste, Raketen und



Laserstrahlen, um diese auf den Unhold zurückzuwerfen: Wer anderen eine Grube gräbt...



Blastdozer



Zerstörung und Chaos drohen hilflosen Zivilisten – wenn Ihr es nicht schafft, einen außer Kontrolle geratenen, hochexplosiven Truck an bewohnten Siedlungen und Industriegebieten vorbei zu manövrieren. Dies ermöglichen Euch acht verschiedene Fahrzeuge (vom geländegängigen Raketen-Motorrad über den Skyfall-Buggy bis zum bulligen Backlash-Truck), mit denen Ihr der rasch heranstürmenden Zeitbombe den Weg frei macht. Abseits der Straßen entdeckt Ihr Bonus-Überraschungen, zusätzliche Fahrzeuge und unterirdische Passagen. Für vernichtete Hindernisse sackt Ihr harte Dollars ein, je nach Kontostand gibt's Medaillen. In parallel ablaufenden Nebenmissionen versucht Ihr trotz des ständigen Zeitdrucks, sechs Wissenschaftler aufzustöbern. „Blastdozer“ unterstützt übrigens das vibrierende „Jolting Pack“.





LADEN & VERSAND

NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK

LADEN

JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD

TEL.: 0521-124207

DER SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACE COMBAT	15,00	29,90
AGILE WARRIOR	15,00	29,90
ALIEN TRILOGY	25,00	49,90
BUST-A-MOVE 2	30,00	59,90
CYBERIA	25,00	49,90
DESCENT	30,00	59,90
DESTRUCTION DERBY	25,00	49,90
DISC WORLD	25,00	49,90
EXTREME GAMES	25,00	49,90
FORMULA 1	40,00	69,90
FADE TO BLACK	30,00	59,90
FIFA SOCCER	20,00	39,90
GALAXY FIGHT	20,00	39,90
HI-OCTANE	15,00	29,90
KRAZY IVAN	25,00	49,90
LEMMINGS 3D	20,00	39,90
MICKEYS WILD ADV.	20,00	39,90
NAMCO NR.1	25,00	49,90
NBA JAM T.E.	20,00	39,90
NFL GAMEDAY	20,00	39,90
NOVASTORM	15,00	29,90
OLYMPIC SOCCER	25,00	49,90
PETE SAMPRAS TENNIS	40,00	69,90
PRIMAL RAGE	25,00	49,90
RAYMAN	25,00	49,90
RESIDENT EVIL	30,00	59,90
RIDGE RACER REV.	30,00	59,90
SHELLSHOCK	20,00	39,90
TEKKEN	20,00	39,90
TOHSHINDEN 2	30,00	59,90
TOTAL NBA	25,00	49,90
VIEWPOINT	20,00	39,90
WING COMMANDER III	30,00	59,90
X-COM	30,00	59,90

PLAYSTATION NEUE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
2XTREME GAMES	89,90	
ADIDAS POWER SC. 2	89,90	
BEOLAM	89,90	
CONTRA	89,90	
COOL BOARDERS	99,90	
DESTINY DERBY 2	99,90	
DISRUPTOR	89,90	
INTERN.SS.SOCC. DLX	89,90	
JET RIDERS	99,90	
LEGACY OF KAIN	99,90	
LOST VIKINGS 2	99,90	
NAMCO MUSEUM NR.3	89,90	
NBA IN THE ZONE 2	99,90	
NHL FACE OFF '97	89,90	
PGA TOUR '97	89,90	
PORSCHE CHALLENGE	99,90	
ROAD RAGE	99,90	
RIOT	89,90	
SUIKODEN	99,90	
TEKKEN 2	99,90	
TOTAL NR.1	99,90	
TOTAL NBA '97	99,90	
TWISTED METAL 2	99,90	

PLAYSTATION-ZUBEHÖR

	DT.
PLAYSTATION-KONSOLE	99,90
4 PLAYER ADAPTER	69,90
360 X MEMORY CARD	89,90
ACTION REPLAY	89,90
ASCII PAD	89,90
JUSTIFIER	89,90
MAD CATZ LENKRAH	149,90
NE-G-COM	89,90
RGB KABEL	29,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	10,00	29,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	30,00	59,90
BATMAN FOREVER	20,00	44,90
BRAINLORD	20,00	44,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
CHESSMASTER	20,00	44,90
COOL SPOT	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	20,00	44,90
DIE SCHLÜMPFE	30,00	59,90
DONKEY KONG 1	30,00	59,90
DRAGON	20,00	44,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	44,90
F-ZERO	5,00	19,90
FATL FURY	15,00	34,90
FIFA '96	30,00	59,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT SUPERST.SOCC.2	30,00	59,90
JURASSIC PARK	15,00	34,90
LAGON	30,00	59,90
LEMMINGS	20,00	44,90
MARIOKART	20,00	44,90
MARIO WORLD	5,00	19,90
MEGAMAN X	15,00	34,90
MYSTIC QUEST	20,00	44,90
PARODIUS	10,00	29,90
ROCK'N ROLL RACING	30,00	59,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
STARWING	10,00	29,90
SUPER GOULDS'N SM.	5,00	19,90
SUPER R TYPE	5,00	19,90
SUPER TURRICIA 2	20,00	44,90
THEME PARK	40,00	69,90
WWF RAW	15,00	34,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ANDRETTI RACING	99,90	
AREA 51	99,90	
CASPER	99,90	
COMMAND & CONQUER	109,90	
CROW CITY OF ANGELS	99,90	
CRUSADER N.REMORSE	99,90	
DARK SAVIOR	99,90	
DIE HARD	99,90	
FIFA '97	99,90	
4X4 HARDCORE	99,90	
IRON & BLOOD	99,90	
JEWELS OF THE ORAC.	99,90	
LOST VIKINGS 2	99,90	
NBA LIVE '97	99,90	
NHL '97	99,90	
PGA TOUR '97	99,90	
PROJECT OVERKILL	99,90	
SONIC 3D	99,90	
SOVIET STRIKE	99,90	
STREETRACER	99,90	
TEMPEST 2000	99,90	
VIRTUA COP 2	99,90	
WHIZZ	99,90	

SEGA SATURN ZUBEHÖR

	ANKAUF	VERKAUF
SATURN	399,90	
6 PLAYER ADAPTER	69,90	
ACTION REPLAY	89,90	
BACKUP MEMORY	99,90	
COBRA GUN	89,90	
CONTROL PAD	49,90	
MISSION STICK	149,90	
RF UNIT	49,90	
RGB KABEL	29,90	

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
3D LEMMINGS	25,00	49,90
ALIEN TRILOGY	30,00	59,90
BUG	20,00	39,90
CASPER	40,00	69,90
CLOCKWORK KNIGHT	15,00	29,90
CYBERIA	20,00	39,90
DAYTONA USA	20,00	39,90
DISC WORLD	30,00	59,90
EURO '96	20,00	39,90
F1 CHALLENGE	25,00	49,90
FIFA '96	25,00	49,90
GEX	20,00	39,90
INT VICTORY GOAL	15,00	29,90
JOHNNY BAZOOK.	15,00	29,90
MYSTARIA	20,00	39,90
MYSTERY MANSION	20,00	39,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
PANZER DRAGON	15,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	15,00	29,90
PRO PINBALL	20,00	39,90
RAYMAN	20,00	39,90
ROAD RASH	30,00	59,90
SEGA RALLYE	25,00	49,90
SIM CITY 2000	25,00	49,90
SHINOBI X	15,00	29,90
STORY OF THOR 2	40,00	69,90
THE HORDE	20,00	39,90
THUNDERHAWK 2	20,00	39,90
TOHSHINDEN REMIX	25,00	49,90
VIRTUA FIGHTER 2	25,00	49,90
VIRTUA COP	40,00	69,90
WIPEOUT	20,00	39,90
X-MEN	25,00	49,90

VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

0541 - 66016 & 66017

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
ALADDIN	15,00	39,90
ASTERIX	10,00	29,90
BATMAN FOREVER	15,00	39,90
BUBSY 2	10,00	29,90
COOL SPOT	5,00	14,90
DAVIS CUP TENNIS	5,00	14,90
HARDBALL III	5,00	14,90
LION KING	25,00	49,90
NHL '96	20,00	44,90
SHINING FORCE 2	25,00	49,90

REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR

NINTENDO ULTRA 64

	DT.
NINTENDO 64	399,90
MARIO 64	01.03.97
PILOTWINGS 64	01.03.97
TUROK	MÄRZ

WEITERE TITEL
AUF
ANFRAGE

SONSTIGES

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO	90,00	149,90
JAGUAR	80,00	99,90
MEGA CD	30,00	59,90
GAMEBOY	25,00	49,90
GAME GEAR	50,00	89,90
SUPER NINTENDO	70,00	119,90
CONTROL PAD SN/MD	5,00	14,90
ADAPTER SN	10,00	19,90

SUPER NINTENDO

	ANKAUF	VERKAUF
DONKEY KONG 3	129,90	
FIFA '97	119,90	
LUFIA DT.	119,90	
NBA LIVE '97	119,90	
PGA '97	109,90	
SIM CITY 2000	119,90	
STREETFIGHTER ALP.	219,90	
TERRANIGMA	119,90	

NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD	160,00	239,90
AEROFIGHTER 2	20,00	44,90
ART OF FIGHTING 2	20,00	44,90
CROSSED SWORDS	15,00	29,90
FATAL FURY 2	20,00	44,90
KING OF FIGHTERS '95	20,00	44,90
MUTATION NATION	20,00	44,90
SAM.SHOWDOWN 3	25,00	49,90
SUPER SIDEKICKS 3	30,00	59,90
WORLD HEROES 1	15,00	29,90

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN!

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN! WENN SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN, ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS OHNE NACH VORHERIGER AUSPRACHE ANGELAUFEN. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFF UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN. ENTSPRECHEND IHNEN VORGABEN ÜBERWIESEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ MITTE ANGEHEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN V-SHECK (ABZUGL. 2,- DM BEARBEITUNGSBEHÖR.).

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN NEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS Bietet FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG HAUPTEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 1,- DM IN UNTERMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE BELTEN NUR SOLANGE DEN VORRAT RECHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMERS ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR
SA. 10.00 BIS 14.00 UHR
LA. SA. 10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUßLAND VORNAHME) : 15,00DM

PLAYSTATION UMBAU

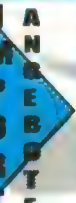
Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN
Siele ohne Wechsel-Ticks!



125,- DM



OHNE SPIEL 399,90 DM



PLAYSTATION

	NEU
A-TRAIN US	49,90
BUDSY 3D US	39,90
DECEPTION US	69,90
FIGHTING ILL. JP	69,90
PROJECT OVERKILL US	49,90
SIM CITY 2000 US	49,90
SLAMSCAPE US	69,90
STAR GLADIATOR US	69,90

SEGA SATURN

	NEU
ANDRETTI RACING US	69,90
CRITICOM US	49,90
GALAXY FIGHT JP	39,90
LÖDERUNNER JP	39,90
MR.BONES US	69,90
MYST US	49,90
RAMPO JP	29,90
VICTORY GOAL '96 JP	49,90



55,- DM SOFORT SPAREN!
MIT UMBAU
& RGB KABEL 499,90 DM

Vorbehalt Unser Angebot ist freibändig Liefermöglichkeit. Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung. Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstehenden Lieferkosten pauschal mit 40,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsverhältnis. Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teilentlohnungen. Wird bei der Bestellung nichts gegenständliches angegeben, so behalten wir uns vor, teilweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Rückstellungen. Ein Austausch ist nur bei Falschliefen möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Verpackung. Gewährleistung. Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährt die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallenen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompabilität von Waren übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr. Wer absichtlich defekte Artikel verkauft, macht sich strafbar.

25 grausame Minuten mit Full Motion 3-D-Animationen. Genieße als Vampir das Blut Deiner Feinde und verschwinde als Wolf in das Dunkel der Nacht.

Metzele die Dorfbewohner nieder oder verwandle sie in faulende Fleischberge mit einem von 22 wahnsinnigen Zaubersprüchen. Dieses Adventure wird Dich mehr als 100 Stunden kosten, um jene zu vernichten, die Dich verflucht haben. Aber Du wirst Sie kriegen. Jeden einzelnen.



**CRYSTAL
DYNAMICS**

Crystal Dynamics and Blood Omen Legacy of Kain are trademarks of Crystal Dynamics. © 1996 Crystal Dynamics. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.



Videogames: 80%



PlayStation Magazin:
Wertung 1.7 - Sehr gut



MAN!AC: 86%



Die Ewigkeit - ein dunk-
ler, grausamer Ort. Die
Untoten machen sich an
den Lebenden zu schaffen

DIE EWIGE VERDAMMNIS LÄSST DIR GENUG ZEIT, UM DEINE RACHE ZU PLANEN

und kämpfen um ihr
Überleben. Egal ob Du
Dich in einen menschli-
chen Körper verwandelst,
in einen Wolf oder Nebel -
die Suche und Vernich-
tung derer die Dich ver-
flucht haben ist Dein ein-
ziges Ziel.



Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE

BMG Interactive Web Site: <http://www.bmginteractive.de>

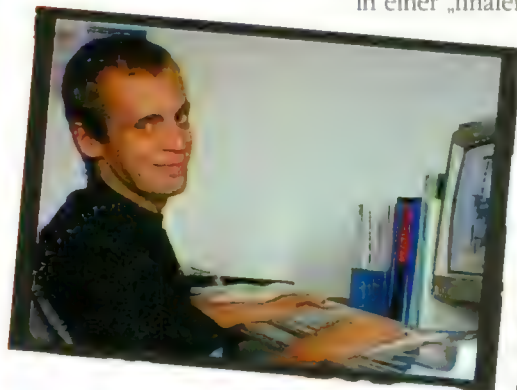
Videospiel.

So werten die Ex

Test & Kritik

Winnie spielt:

1. Atari Classics (PLAYSTATION)
2. ISS 64 (NINTENDO 64)
3. Twin Cobra (PLAYSTATION)



MANIACs sind von Geburt an scharf auf jedes Spieledemo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen,

alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel

testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird. Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto „Spiele-Tests“; US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik (unter Sony Dimension, Planet Saturn oder Nintendo Nation) besprochen.

Robert spielt:

1. Super Mario 64 (NINTENDO 64)
2. Dragonforce (SATURN)
3. Hexen (PLAYSTATION)



Tobias spielt:

1. Super Mario 64 (NINTENDO 64)
2. Turok (NINTENDO 64)
3. Tomb Raider (PLAYSTATION/SATURN)

die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **SOUND** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels, oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **GRAFIK** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Polygone sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und

herrückt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10

Andreas spielt:

1. Street Fighter EX (AUTOMAT)
2. Rage Racer (PLAYSTATION)
3. Shanghai (MAC)



bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben

Olli spielt:

1. Suikoden (PLAYSTATION)
2. Super Mario 64 (NINTENDO 64)
3. Gundam - Endless Battle (SUPER NES)



Christian spielt:

1. Virtua Cop 2 (SATURN)
2. Daytona CCE (SATURN)
3. True Pinball (PLAYSTATION)

stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **SPIELSPASS** wertung sein. Hier werden alle spielerischen und technischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermottz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten?



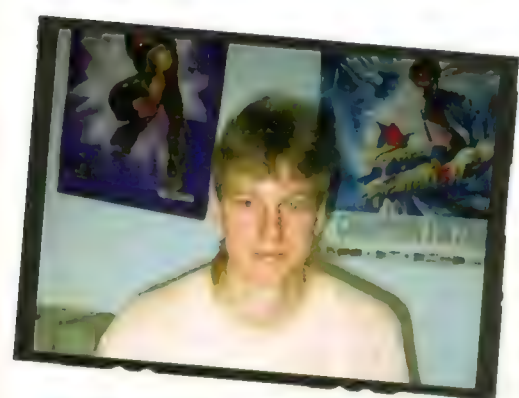
NG4
PS
SA

MANIAC widmet sich in aller Ausführlichkeit der Sony Playstation, dem Sega Saturn und dem Nintendo 64. Natürlich werden auch alle künftigen Konsolen mit Vorabberichten, Tests und Kritiken bedacht, sobald wir sie in die Finger bekommen.

Kritik Experten



● Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Martin spielt:

1. International Superstar Soccer 64 (NINTENDO 64)
2. Marx TT (SATURN)
3. Spider (PLAYSTATION)

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führten zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

SPIELSPASS 85%

MANIAC

HERSTELLER
Cybermedia

SYSTEM
SGI

ZIRKA-Preis
5.90 Mark

GRAFIK | SOUND
89% | 76%

Nervenzertetzendes 3D-Adventure mit Cyber-Optik und Techno-Sound. Hart, aber gut.

18

Achtung, Raumklang:
Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Die MANIAC-Alters-
empfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.



Geteilter Spielspaß
Ist doppelter Spaß:
Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multi-Player-Adapter an den Start.



Angabe des
Datenträgers:

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1 Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)



Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines Paßwortes (Code) gespeichert oder auf Batterie bzw. Memory Card gesichert.



Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurden ins Deutsche übersetzt.



Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller (PS/SA) wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),
gemeinsam verantw. für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th),
Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / **Telefax** (0 82 33) 74 01-47
eMail: ManiacTobi@aol.com / **MANIAC online:** www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle,
Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Mechwarrior", © Activision/Laguna

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter **Telefon** (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) **Telefax** (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky **Telefon** (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein.
Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen
Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt
der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publi-
kationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt
der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10

Belichtung: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten.
Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in
Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des
Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden,
daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von
gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in
veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober
Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1997 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering

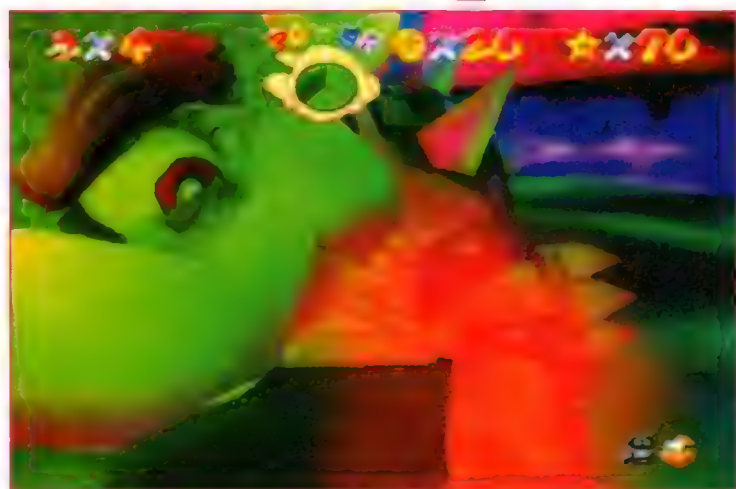
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERTENTEN

2nd2none	63
AB Games	57
Acclaim	11
ACME the game company	99
aRJay Games	31
BMG Interactive	2, 3, 21, 50, 51
Dynatex	61
Electronic Arts	15
Freak's Shop	37
Fusion	77
Game Shop	87
Gamestore	63
Global Linxs	61
Grobis Gameshop	81
Jöllenneck	75
Line Edition	87
M.C. Game	77
Media Tec	85
Mega Game Point	85
Metropolis	49
Paradize Software	63
Playcom	25
Primal Games	61
Psygnosis	100
Sony	69, 71
Test & Take	57
Theo Kranz Versand	45, 64, 65
Tradelink	81
UFO Games	81
Virtual World	87
Zapp Games	77

Super Mario 64



Giftgrün vor Wut: Der lästige Latzhosen-Klempner ist über die letzte Level-Stiege gekraxelt und fordert Bowser nun zum Endkampf.



64 Nintendos Hosenmatz hüpf in die nächste Hardware-Generation: Wie das Nintendo-Maskottchen ist auch Erzschorke Bowser vom 16-Bit-Domizil in dreidimensionale Jump'n'Run-Welten gewechselt. Kaum in Marios Heimatdorf angekommen, packt die fiese Drachenschildkröte ihre Koffer aus und nistet sich in Toadstools Schloß ein. Sein pummeliges Hüpfheer hat der gepanzerte Obermütz auf dem Super NES zurückgelassen – bevor Bowser die nächste Invasion starten kann, muß der einsame Fiesling zeitbewußte 3D-Vasallen rekrutieren. Allerdings kann sich der zerknirschte Obermütz nach seinen glücklosen 16-Bit-Raubzügen keine bezahlte Schurkenarmee mehr leisten, statt dessen prangen bald an jeder Schloßmauer heimtückische Bilderfallen. Von den fischen Gemälden fasziniert, stolpert ein Schloßbewohner nach dem anderen in Bowsers Westentaschen-dimension: Kaum in der anderen Welt angekommen, werden die braven

HOT Line

Kurs 1: Mario setzt auf der fliegenden Insel die Flügelkappe auf und justiert das Kanonen-Zielkreuz in die Mitte des Münzrings. Ihr laßt Euch von den Aufwinden tragen und kassiert bequem die mittleren Ringposten – fünf Klunker später winkt ein Stern. **Kurs 2:** Ihr peilt mit der Kanone den Winkel rechts von der rotierenden Plattform an – das Mauerwerk explodiert, dahinter wird ein Stern freigelegt. **Kurs 3:** Um die Moräne aus ihrem Versteck zu locken, müßt Ihr dem feisten Biest direkt vor der Nase herumpaddeln. **Kurs 4:** Nachdem Ihr mit dem Kopf des Schneemanns gesprochen habt, rutscht Ihr mit dem Unterleib (auf dem Berggipfel) um die Wette – der Schneeball verfolgt Euch bis zum Podest und ist nach der Kollision mit seinem Kopf wieder vereint. **Kurs 5:** Ihr sackt beim blauen Steinblock die Tarnkappe ein, marschierst zum nächsten Raum, springst rechts vom Bücherregal von der Wand ab und erreichst das Dachgeschoß. Ihr marschierst durch das blaue Geister-Portrait und findest den nächsten Stern. **Kurs 6:** Ihr weicht den Kullersteinen aus und hüpfst mit einem Wandsprung zur Sternkammer über der Tür. **Kurs 7:** Den siebten Extra-Stern erheischt Ihr nur, wenn Ihr mit dem Schildkrötenpanzer über sämtliche Münzen surft und anschließend im Vulkan Euer Klunker-Konto auf 100 erhöht. **Kurs 10:** Am Ufer des zugefrorenen Sees taucht ein Propeller-Schneeball auf – Ihr hüpfst auf den Rotor und reitet auf der Luftströmung über den Staudamm. **Kurs 11:** Wenn Mario durch den Bilderrahmen hüpfst, wird der Wasserstand an Eurer Sprunghöhe orientiert. Der rosa Bomber ist leichter zu erreichen, wenn Ihr den Wasserspiegel auf Maximalpegel hebt. **Kurs 12:** Mario marschierst zur transparenten Wolke neben dem Steilpfad – ein paar Schritte weiter findet Ihr in der Felstextur eine verborgene Passage. **Kurs 13:** Für fünf von sechs Sternen verzeichnet Ihr als Riesen-Mario die beste Startposition: Anstatt sich beim Sprung durchs erste Bild verkleinern zu lassen, hüpfst Ihr linkerhand durch das Vergrößerungs-Portal. **Kurs 14:** Steht die Pendeluhr beim Durchspringen auf 12, bleiben alle Plattformen ruhen – Mario kann seelenruhig die roten Münzen einsacken.



Kurs 15: Im Labyrinth erreicht Ihr mit Wandsprüngen den rosa Bomber.

Mushroom-Bürger in gewissenlose Polygon-Schurken wie Bomben, Pilzmänner oder transparente 3D-Seelen verwandelt. Mario kontert Bowsers Offensive mit gewohntem Jump'n'Run-Geschick: Die Sprungtechnik wurde in die dritte Dimension portiert, mit räumlichen Sonder-Manövern aufgepeppt und auf Nintendos Analog-Stick zugeschnitten.



Leider hat Nintendo die PAL-Fassung nicht ganz so perfekt hinbekommen wie von den meisten Super-NES-Titeln gewohnt. Ihr müßt mit leichten Letterbox-Balken am oberen und unteren Bildrand vorliebnehmen und im Vergleich zu den NTSC-Versionen eine etwas geringere Spielgeschwindigkeit akzeptieren. *rb/th*



Im Pyramiden-Level stibitzt Euch ein vorwitziger Geier die Mütze: Ohne Kappe setzen Euch Gegner heftiger zu.



Nachdem Mario das Wasser abgelassen hat, krabbeln garstige Wasserläufer durch den trockengelegten Level.

HOT Line

Kurs 8: Um den Obermütz im Ägypten-Level zu stellen, besucht Ihr vier Pyramiden-Eckpfeiler. Habt Ihr alle Säulen erklimmt, zerfetzt die Pyramiden-Kuppe in Polygon-Splitter. Ihr fliegt zur Breche und fahrt einem vergiterten Aufzug zum Level-Boss.



Ramses' Rache: Der steinalte Pharao malträtiert Mario mit überdimensionalen Mauer-Greifern und rammt Euren Hobby-Ägyptologen mit geballter Ziegelfaust in den Boden.



Champion-Bonus: Wer alle Winkel durchstöbert und 120 Sterne gesammelt hat, trifft alte Bekannte: Der Pinguin im vierten Kurs hat sich seit dem letzten Treffen mächtig aufgeplustert, Knuddel-Dino Yoshi erwartet Euch auf dem Schloß: Ihr düst mit Kanonenantrieb auf den Dachfirsten und kassiert 100 Extraleben.

HOT Line

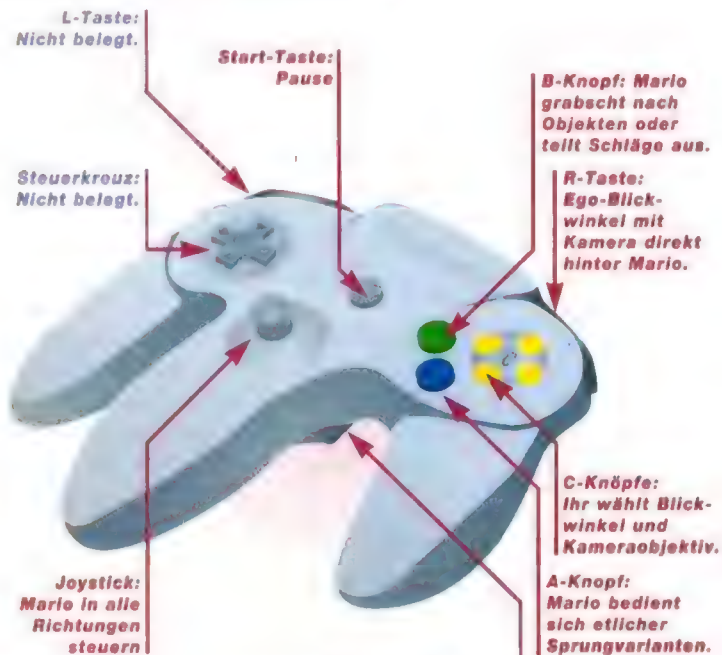
Teleporter, Kurs 3: Auf der Bergspitze (am Level-Anfang rechts) findet Ihr eine lädierte Hängebrücke. Wer für einige Sekunden auf dem letzten Balken verharret, landet am Fuß des Berges. **Teleporter, Kurs 11:** Ihr drückt Euch in den rechten Winkel der Stufenkonstruktion (oben schwebt eine Elektro-Kugel durch die Luft) und werdet unmittelbar neben die Kanone teleportiert. **Teleporter, Kurs 12:** Mario klettert auf den linken Zwergpilz, teleportiert zum Felssims und kürzt den Weg zur Kanone ab. **Teleporter, Kurs 13:** Kaum den Schalter mit Ausrufezeichen gedrückt, erscheint für wenige Sekunden eine Brücke. Mario hastet über den Felsgrat zur Plattform – ein Warp-Punkt im rechten Eck bringt Euch zum Festland zurück. **Teleporter, Kurs 15:** Ihr geht auf dem Luftschloß zur Galerie – wenn Ihr Mario am Abgrund postiert (mitten im Regenbogen), werdet Ihr auf das Labyrinth-Dach gebeamt.



Die letzte Bowser-Bastion: Mario staunt über einen Ausblick auf die komplette Level-Architektur.



Auf dem morschen Wolken-Kahn zwingt sich Mario in eine Kanone und zielt per Fadenkreuz auf den Regenbogen.



Mein Herzenswunsch wurde erhört: Mit dem N64 gibt's endlich eine Konsole für saubere 3D-Routinen ohne lästige Polygon-Patzer. Wo 32-Bit-Heldin Lara Croft noch von den Hardware-Grenzen in die Ecke gedrängt wurde, flitzt Mario nimmungslos in alle Himmelsrichtungen und durchstößt ausgefeilte Jump'n'Run-Weiten – eine perfektere Steuerung mit ihren facettenreichen Sprung- und Gag-Manövern habe ich noch nicht erlebt. Ermöglicht wird dies nicht zuletzt dank des traumhaften Analog-Sticks. Miyamoto hat tatsächlich es geschafft, die Brillanz seiner 2D-Meisterwerke ohne spielerische Einbußen in die komplexe 3D-Welt zu verfrachten – Kompliment! Lediglich die etwas schlampige PAL-Adaption des Kiemperns nervt.

Robert Bonnert



Cool Koopa Boarders: Mario surft auf einem Schildkrotenpanzer über den Eissee und sackt zwei rote Münzen ein.



Zum Mittelpunkt des Lava-Levels: Mario hangelt sich von Zinne zu Zinne, im Hintergrund tost ein Magma-Fall.

SPIELSPASS 96%

HERSTELLER
Nintendo

SYSTEM
Nintendo 64

ZINKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK 88% **SOUND** 76%

Beinahe perfektes Jump'n'Run mit atemberaubender Polygon-Kulisse, genialer Steuerung und unübertroffenem Level-Design.

Andere Versionen

Derzeit ist keine Umsetzung geplant. Den Importtest findet Ihr in MAN!AC 8/96. Die Wertung der PAL-Fassung wurde um 1% reduziert (Geschwindigkeitsverlust).

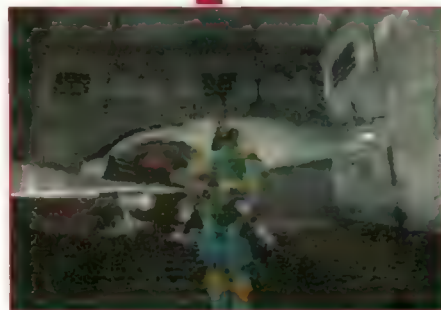
Shadows of the Empire



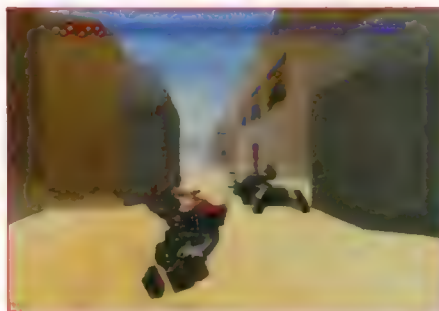
Animations-Highlight ohne Splatter-FX: Polygon-Sturmtruppen werden vom Rückstoß weggeschleudert oder gehen lebensecht in die Knie.



Harter Brocken: Ohne Extrawaffen müßt Ihr dem AT-AT jede Energieeinheit einzeln aus den Schaltkreisen schmurgeln.



Bekommt nach dem unrühmlichen "Star Wars 3"-Ende den verdienten Abgang spendiert: Kopfgeldjäger Boba Fett.



Hoverbike-Hatz in Mos Eisley: Wenn Ihr Eure Widersacher nicht zeitig einholt, fallen die Schurken über Luke Skywalker her.

HOT Line

AT-ST: Habt Ihr den imperialen Mini-Mech gesichtet, umrundet Ihr das Vehikel und schleicht Euch von hinten unter die Stahlläufe. Ihr haltet vorsichtig Schritt und gebt regelmäßig Feuer-salven auf die Cockpit-Unterseite ab.

Tentakel-Terror: Dash verharret über dem Monster-Maul und peilt per Z-Taster den roten Greifarm an. Die übrigen Tentakel beschießt Ihr nur, wenn die klebrigen Auswüchse zu aufdringlich werden – Schaden richtet Ihr keinen an, aber immerhin ziehen sich die Greifer zurück.

Slave 1: Sobald Boba Fetts Raumschiff aus dem Hangar düst, aktiviert Ihr das Jet-pack. Dash fliegt zur obersten Galerie und hechelt im Rund über sämtliche Vorsprünge – wer sich beeilt, flüchtet aus dem Schußfeld von "Slave 1" und kann den altersschwachen Kopfgeldjäger-Raumer von hinten bearbeiten.

Challenge-Cheat (Easy): Wer unter Easy alle Challenge-Points einsackt, hält beim neuen Durchgang den Kamera-Knopf fünf Sekunden gedrückt und kassiert den "Leebo Scanner".

Challenge-Cheat (Hard): Ihr sammelt im Hard-Modus sämtliche Challenge-Points und startet beim nächsten Mal mit allen Waffen. Außerdem genießt Ihr für 30 Sekunden Unverwundbarkeit.

Das "Krieg der Sterne"-Phänomen hält die Welt seit der Uraufführung 1977 in Atem: George Lucas revolutionierte trotz bescheidenem Budget Tricktechnik und Ausstattung. Carrie Fisher und Harrison Ford (der bereits in Lucas' "American Graffiti" eine Nebenrolle spielte) wurden über das Weltraumepos zu Stars. Dank der aktuellen Wiederaufführung ist "Star Wars" nun der erfolgreichste Kinofilm aller Zeiten (vor Spielbergs "E.T.).

George Lucas' Skywalker-Clan hat bereits 16- und 32-Bit-Galaxien heimgesucht, jetzt tobt der "Krieg der Sterne" auf dem N64: Wie die "Rebel Assault"-Episoden hat Entwickler LucasArts die berühmte Heldentrio nur am Rand erwähnt, statt dessen rettet der wackere Rebellen-Söldner Dash den Tag und ballert sich für Mon Mothmas Renegaden-Allianz durch Ego-Shooter-Level: Ihr erlebt Schußwechsel mit imperialen Sturmtruppen und verkommenen Gauner-Seelen aus der klassischen Ich-Perspektive, vor diffizilen Sprüngen und anderen Geschicklichkeitseinlagen

wechselt Ihr den Blickwinkel und beobachtet Euer dreidimensionales Alter-Ego aus drei unterschiedlichen Ansichten. Allerdings sind Jump'n'Run-Elemente und Puzzles spärlich gesäht: Die meisten Herausforderungen wurden auf simple Laser-Gefechte beschränkt. Stationskorridore sowie die düsteren Kanal-Gewölbe in einer Schmuggler-Niederlassung führen meistens geradeaus – nur hier und dort wird das Forscher-Gemüt von einer Abzweigung oder den verborgenen "Challenge Points" gelockt. Obwohl die meisten Level als Ego-Ballelei konzipiert wurden, hält LucasArts am bewährten "Star Wars"-Mix fest: Wie in den anderen Videospiel-Umsetzungen wird das dominante Ego-Rezept von buntem Action-Mischmasch und in Echtzeit berechneten "Rebel Assault"-Inspirationen aufgelockert: Ihr zerblast in der Hoth-Eiswüste mit dem Snow-Speeder imperiale Kampfläufer und donert mit einem rostigen Frachtschiff durch Asteroidenfelder, in der Raumhafen-Metropole Mos Eisley breitet Ihr auf auffälligen Hover-Gestängen durch ein Racing-Intermezzo. *rb/th*

Erhältlich bei Primal Games, Tel.: 0234-9160630

Die dreidimensionalen Sets sind flüssig und nahezu fehlerfrei – zudem trotzen Eure Widersacher mit lebensechten Animationen über den Shading-Untergrund und machen sogar beim Ableben eine gute Figur. Allerdings beschränken sich die meisten Grafik-Gags auf das Drumherum im Hintergrund, die Schauplätze selbst sind trotz sauberer 3D-Engine für geübte Ego-Shooter zu geradlinig. Überraschend gut ist da gegen John Williams' zeitlosen Soundtrack, der trotz Speicher-Wirrkäutern und Mono-Abmischung fast in CD-Qualität umgesetzt wurde. "Shadows of the Empire" ist eine spielerisch simple, aber stimmungs- und effektgeladene Ego-Ballelei mit vielfältigen Missionen. Allerdings sollte LucasArts beim nächsten Mal etwas mehr Augenmerk auf Spiel-design-Details legen, dann klappt's auch mit der 80er-Wertung.

Robert Bannert

BIT 64

SPIELSPASS 77%

HERSTELLER
LucasArts

SYSTEM
Nintendo 64

ZIRKA-PREIS
150 Mark

GRAFIK SOUND
73% 76%

Das Imperium auf dem 3D-Vormarsch: Flotter Action-Mix mit schicker Optik und motivierendem Williams-Soundtrack.

0521/64234

M.C. Game

0521/64234

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation Konsole	DV	389,95	Hulk	DV	89,95	Resident Evil	DV	89,95
NeGCon	DV	84,95	Impact Racing	DV	79,95	Return Fire	DV	84,95
A Train	DV	94,95	In the Hunt	DV	84,95	Alien Trilogy	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95	Iron & Blood	DV	84,95	Amok	DV	84,95
Adventure of Lomax	DV	89,95	Iron Man X/O	DV	84,95	Andretti Racing	US	109,95
Andretti Racing	DV	84,95	Jet Rider	DV	84,95	Athlete Kings	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	99,95	Jumping Flash 2	DV	94,95	Batman Forever	DV	89,95
Alien Trilogy	DV	89,95	Karl Duel	DV	84,95	Blam! Machine Head	DV	84,95
Baphomets Fluch	DV	89,95	Kings Field 2	US	109,95	Blazing Dragons	DV	84,95
Bastard	JP	139,95	Killing Zone	DV	89,95	Bug Too	US	99,95
Batman Forever	DV	84,95	Konami Open Golf	DV	84,95	Crasher	DV	89,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95	Legacy of Kain	US	99,95	Crime Wave	DV	84,95
Black Dawn	DV	89,95	Madden 97	DV	84,95	Crusader	US	109,95
Break Point Tennis	DV	89,95	Magic Carpet	DV	59,95	Dark Saviour	DV	89,95
Beyond the Beyond	US	104,95	Moto X	DV	84,95	Daytona Champion Cir. Ed	DV	89,95
Blam! Machine Head	DV	84,95	Motoroon Grand Prix 2	DV	94,95	Die Hard Arcade	DV	99,95
Blazing Dragons	DV	84,95	Mr. Myst	DV	89,95	Dragon Force	US	109,95
Blutle Bobble	DV	84,95	Namco Museum Vol. 1	DV	94,95	Dragon Heart	DV	89,95
Burning Road	DV	79,95	Namco Museum Vol. 2	DV	84,95	Earthworm Jim 2	DV	89,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95	Namco Museum Vol. 4	JP	139,95	Elevator Action	JP	109,95
Carnage Heart	US	109,95	Nascar Racing	US	99,95	Evangelion	JP	109,95
Crasher	DV	94,95	NBA Jam Extreme	DV	84,95	Exhumed	DV	89,95
Cheesy	DV	84,95	NBA Live 97	DV	84,95	Fighters Megamix	JP	109,95
Cool Boarders	DV	89,95	Need for Speed	DV	84,95	Fighting Vipers	DV	89,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95	NFL Quarterback Club 97	DV	84,95	Funk! Head Boxing	JP	109,95
Crash Bandicoot	DV	99,95	NHL 97	DV	84,95	Iran Man X/O	DV	84,95
Crusader	US	99,95	NHL Powerplay Hockey 97	DV	84,95	Iran Storm	US	109,95
Cyberia	DV	84,95	Olympic Games	JP	124,95	Hulk	DV	94,95
Darkstalkers	DV	84,95	Olympic Soccer	DV	84,95	King of Fighters 96	JP	144,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95	Outside Soccer	DV	84,95	Longrider III	DV	94,95
Deathtrap Dungeon	DV	84,95	Pandemonium	DV	89,95	Madden 97	DV	94,95
Destruction Derby 2	DV	94,95	Paradise Deluxe	DV	69,95	Magic Carpet	DV	59,95
Disruptor	DV	79,95	Penny Racers	DV	84,95	Need for Speed	DV	89,95
Dragonheart	DV	84,95	Persona	US	109,95	NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
Earthworm Jim 2	US	104,95	Pete Sampras Ext. Tennis	DV	89,95	NHL 97	DV	89,95
Extreme Games 2	DV	99,95	PGA Tour Golf 97	DV	84,95	NHL Powerplay Hockey 97	DV	84,95
FI	DV	84,95	Pinball	DV	89,95	Nights	DV	134,95
Fade to Black	DV	84,95	Pop Ed	DV	89,95	Paradise IV	JP	99,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95	Power Move Wrestling	DV	89,95	PGA Tour Golf 97	DV	89,95
Final	DV	84,95	Pro Pinball	DV	89,95	PTC II	US	109,95
Fire & Cloud	DV	94,95	Project Gears	DV	84,95	Sea Base Fishing	DV	59,95
Floating Runner	DV	84,95	Project Gears	DV	84,95	Saga Ages: Compilation	DV	89,95
Exhumed	US	89,95	Fuzzie Fighter	JP	129,95	Shanghai	US	79,95
Frank Thomas Big H. Baseball	DV	84,95	Raging Bulls	DV	94,95	Snakebite Assault	DV	49,95
Goal Storm	DV	69,95	Ray Trainers	JP	139,95	Song 3D Blast	DV	94,95
Gunships	DV	89,95	Raven Assault 2	US	109,95	Soviet Strike	DV	84,95

SEGA SATURN

Sega Saturn Konsole	DV	399,95	Story of Thor 2	DV	84,95
Alien Trilogy	DV	89,95	Street Fighter Alpha	DV	79,95
Amok	US	109,95	Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Andretti Racing	US	109,95	Street Racer	DV	84,95
Athlete Kings	DV	84,95	Theme Park	DV	49,95
Batman Forever	DV	89,95	Tilt	DV	84,95
Blam! Machine Head	DV	84,95	Tomb Raider	DV	89,95
Blazing Dragons	DV	84,95	Tunnel B1	DV	89,95
Bug Too	US	99,95	Ultimate	DV	84,95
Crasher	DV	89,95	Virtual Cop 2	DV	134,95
Crime Wave	DV	84,95	Virtual On	DV	89,95
Crusader	US	109,95	World Series Baseball 2	DV	84,95
Dark Saviour	DV	89,95	World Wide Soccer 97	DV	89,95
Daytona Champion Cir. Ed	DV	89,95	WWF in your house	DV	89,95
Die Hard Arcade	DV	99,95			
Dragon Force	US	109,95			
Dragon Heart	DV	89,95			
Earthworm Jim 2	DV	89,95			
Elevator Action	JP	109,95			
Evangelion	JP	109,95			
Exhumed	DV	89,95			
Fighters Megamix	JP	109,95			
Fighting Vipers	DV	89,95			
Funk! Head Boxing	JP	109,95			
Iran Man X/O	DV	84,95			
Iran Storm	US	109,95			
Hulk	DV	94,95			
King of Fighters 96	JP	144,95			
Longrider III	DV	94,95			
Madden 97	DV	94,95			
Magic Carpet	DV	59,95			
Need for Speed	DV	89,95			
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95			
NHL 97	DV	89,95			
NHL Powerplay Hockey 97	DV	84,95			
Nights	DV	134,95			
Paradise IV	JP	99,95			
PGA Tour Golf 97	DV	89,95			
PTC II	US	109,95			
Sea Base Fishing	DV	59,95			
Saga Ages: Compilation	DV	89,95			
Shanghai	US	79,95			
Snakebite Assault	DV	49,95			
Song 3D Blast	DV	94,95			
Soviet Strike	DV	84,95			
Spot games to Hollywood	DV	89,95			

SUPER NINTENDO

Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95
Dragon View	US	89,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	119,95
Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Infinity or Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lucha 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	119,95
New Horizons	US	129,95
Roboblox	US	99,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Sim City 2000	DV	129,95
Street Fighter Alpha 2	DV	129,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Terramania	DV	109,95
Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
Ultima - The False Prophet	US	129,95
Ultimate	DV	119,95
Winter Gold	DV	109,95
Worms	DV	119,95

MEGA DRIVE

Rift Soccer 97	DV	109,95
NBA Live 97	DV	109,95
Superstar Soccer Deluxe	DV	89,95
Worms	DV	99,95

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr = DM 12,-

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen.

Phone: 0451
871 7555A.B. GAMES
Andreas BenderPhone: 0451
871 7515

A.B. GAMES

DER Videospiel-Laden
in 23558 LÜBECK!Moislinger Allee 40a / Ecke
Füchtlingstr.

(erster Stock)

Mo-Mi: 12-18 Uhr • Do+Fr: 12-19 Uhr
Sa: 10-15 UhrALLES FÜR
Fragt nach!NINTENDO 64
PLAYSTATION
SATURN

SEGA FINANZIERUNG

SEGA SATURN ACTION PACK 449,95
INKL. SEGA RALLY & WORLDWIDE SOCCER '97
DM 39,65

PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT

Finanzierungsangebot für die ersten 12 Monate Laufzeit. Der monatliche Ratenbetrag ist in Abhängigkeit von der Anzahl der Raten und dem Zinssatz festzulegen. Der monatliche Ratenbetrag ist in Abhängigkeit von der Anzahl der Raten und dem Zinssatz festzulegen. Der monatliche Ratenbetrag ist in Abhängigkeit von der Anzahl der Raten und dem Zinssatz festzulegen.

Sony PlayStation

Sony PlayStation	.dt	389,95
Area 51	.dt	89,95
Black Dawn	.dt	89,95
Carnage Heart	.dt	79,95
City o.t. lost Children	.dt	89,95
Crow: City of Angels	.dt	89,95
Cool Boarders	.dt	89,95
Disc World II	.dt	89,95
Epidemic	.dt	79,95
Exte Game II	.dt	79,95
FIFA 97	.dt	89,95
Twisted Metal II	.dt	89,95
Legacy Of Kain	.dt	89,95
Hardball 5	.dt	89,95
Hexen	.dt	89,95
Int. SuperStar Soccer	.dt	89,95
Independence Day	.dt	89,95
Jet Rider	.dt	79,95
John Madden 97	.dt	89,95
Kings Field	.dt	79,95
Lost Vikings II	.dt	89,95
Magic The Gathering	.dt	89,95
Mechwarrior II	.dt	79,95
Monster Truck	.dt	99,95
Nascar Racing'96	.dt	79,95
NBA Hangtime	.dt	89,95
NBA In the Zone II	.dt	99,95
NBA Live 97	.dt	89,95
Need for Speed II	.dt	89,95
NHL Face Off 97	.dt	79,95
NHL 97	.dt	89,95
NHL Powerp.Hockey96	.dt	79,95

Porsche Challenge	.dt	79,95
Resident Evil	.dt	99,95
Resident Evil II	.jp	149,95
Samurai Showdown	.dt	79,95
Suikoden	.dt	89,95
Tenka - Lifeorce	.dt	89,95
Total NBA'97	.dt	79,95
Tobal No. 1	.dt	89,95
Wing Commander IV	.dt	89,95
Victory Boxing	.dt	89,95
Warhammer	.dt	89,95
X-Com II	.dt	89,95

Nintendo 64

Nintendo 64	.dt	399,95
Antennenkabel	.dt	45,-
Joypad N64	.dt	55,-
Turok	.dt/engl.	139,95
Super Mario 64	.dt	99,95
Pilotwings	.dt	99,95

Mo-Mi 12-18 Uhr • Do+Fr 12-19 Uhr • Sa 10-15 Uhr

• Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Mega Drive, Mega CD und Nintendo 64 anfordern! • Täglich neue Import-Spiele • Die noch nicht lieferbaren Spiele dieser Anzeige können vorbestellt werden!

Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN Ab 300,- DM portofrei • Druckfehler. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität.

89,95
(PlayStation)
dt-VersionAuch Händler
willkommen!
Fax: 0451 - 8717565Ankauf
von Hard- und Software!Komplette Preisliste
kann angefordert werden gegen
frankierten Rückumschlag
(bitte System angeben)

Wave Race 64



Genauso flott und ohne grafische Magerkur: Bis auf seichteren Wellengang gibt's im Zweispieler-Modus keine Einbußen.



Crash- und kurvensicher, aber träge: Schwergewicht David Mariner.



Die zierliche Ayumi Stewart hat den bequemsten Wendekreis.



Fliegengewicht Ryota Hayami fliegt leicht aus Kurven, ist aber pfeilschnell.



Robust, aber unberechenbar: Miles Jeter schlägt die engsten Haken.



Nintendos jüngstes Rennspiel-Highlight ist nicht – wie ursprünglich erwartet – die neue "Mario Kart"-

Episode, sondern Miyamotos Wasserschlacht: Anstatt Euch wie die meisten Racing-Konkurrenten über graue Asphalttexturen und vorgegebene Kursrichtungen zu hetzen, fordert Euch das japanische Entwickler-Team des Mario-Vaters mit sturmgepeitschten 360-Grad-Gewässern. Das vierköpfige "Wave Race"-Team pflügt durch aufgewühlte Küstenstreifen, dirigiert die grell lackierten Jet-Bikes durch nebelverhangene Binnengewässer oder bootet die Konkurrenten in einem "Waterworld"-Fort aus. Wo die "Mario Kart"-Teilnehmer die vielgerühmte Untergrund-Simulation des 16-Bit-Vorgängers eingebüßt haben, faszinieren Euch die "Wave Race"-Kurse mit neuartiger Kurs-Physik: Ihr dirigiert Euer Jet-Mobil durch unberechenbares Wellenspiel und gleitet von Brecherkämmen in tosende Wassertäler – wer nicht zur jeder Sekunde die Witterung



Im "Southern Island"-Kurs sinkt mit jeder Runde der Wasserspiegel: Schiffswrack und Sprungschanze tauchen auf.



Hindernis-Slalom im Ententeich: Die ruhige Wasseroberfläche läßt Euch Spielraum für diffizile Manöver.

neu einschätzt und die Tücken seiner Maschine kennt, platscht in nullkommanichts in's transparente 3D-Naß. Außer seinem Vehikel und dem tückischen Seegang muß Euer Polygon-Biker Hindernis-Parcours und verzwickte Bojenstraßen meistern: Ihr steuert wahlweise mit drahtigem 3D-Mädel oder männlichem Schwergewicht zwischen Schiffswracks hindurch, tuckert vorsichtig durch rostige Tunnelsysteme, wühlt die Entengrütze in einem Waldsee auf

HOT Line **Doppelsalto:** Bevor Ihr über die nächste Schanze brettet, beschleunigt noch einmal tüchtig – kurz vor dem Absprung zieht Ihr den Analog-Stick hoch, einen Augenblick später richtet Ihr den Controller nach unten aus. Wenn Ihr den Sprung früh genug abpaßt, überschlägt sich Euer Vehikel gleich zweimal – und Ihr kassiert mindestens 2.000 Stunt-Punkte. **Chopper-Kür:** Die Helikopter-Figur als Variation der Seitwärtsdrehung: Euer Bike brettet über die Rampe, Ihr steuert diagonal nach oben und macht eine Seitwärtsrolle. Bonus-Belohnung: 1700 Punkte oder mehr. Wer die Schiedsrichter noch großzügiger stimmen will, hält den Stick bei der Rolle länger gedrückt: Euer Biker setzt zur nächsten Chopper-Schraube an, bringt seinen Untersatz in eine aufrechte Position und dreht sich erneut um die eigene Achse.

oder schlingert an den moosig texturierten Felsvorsprüngen eines Eilandes vorüber. Pfeilschilder wie Bojen geben Euch den günstigsten Kurs vor: Egal, ob Euer Fahrer die Zuschauermenge mit Kür-Verrenkungen erstaunt oder über eine Sprungschanze nach der anderen brettet – wer die rundlichen Schwimmkörper ignoriert, liegt bald auf dem Trockenen. Anstatt Eure Geschwindigkeit lediglich an Gas-Button und Kurvenlagen zu orientieren, haben Nintendos "Wave Race"-Entwickler die Bojen als ungewöhnliches Beschleunigungs-Feature genutzt: Sobald Ihr eine Markierung verpaßt, säuft Euer



In der zweiten Liga herrscht rauheres Klima als in der Einsteigerklasse: Wer gegen den Strom schwimmt, geht unter.



Trikotwechsel: Wenn Ihr bei der Charakterwahl einen Biker auswählt und den Analog-Stick nach oben gedrückt haltet,

schlüpft der Racer zur Zweispieler-Teilnahme in ein andersfarbiges Outfit.

Shadow-Match: Wer im Zweispieler-Modus gegen seinen eigenen Charakter antreten möchte, wählt mit beiden Pads benachbarte Figuren – über den zweiten Joy-Port selektiert

Ihr den gewünschten Charakter, mit dem ersten Pad eine Figur direkt daneben. Spieler 2 hält Steuerkreuz oder Analog-Stick nach oben und drückt den Start-Button – anschließend zielt seinen Charakter dieselbe Trikotfarbe wie den Nachbarn. Nun richtet Spieler 1 Kreuz oder Stick nach rechts aus und aktiviert kurz darauf Start. **Rückwärts-Rennen:** Habt Ihr alle Ligen im "Expert"-Mode gemeistert und den ersten Platz belegt, erscheint im Menü die "Reverse"-Option. **Stunt-Wahn:** Sobald Ihr im Stunt-Modus eine Kür vollendet habt, schaltet Ihr auf Pause. Wenn Ihr den richtigen Augenblick erwischt habt, verstummen sämtliche Geräuschquellen – bis auf den Kommentator, der im selben Augenblick seinen Spruch losläßt. Das Resultat: Ihr kassiert tonnenweise Bonus-Punkte anstatt der üblichen Kür-Belohnungen.

World Wavlife Foundation: Mit 35 Punkten am "Southern Island"-Kurs bewundert Ihr Killer-Wale, bei 45 Punkten gesellt sich außerdem der Nachwuchs dazu. Wer bei allen vorherigen Kursen den ersten Platz belegte, braust auf dem "Cool Wave"-Parcours an einem Pinguin vorbei. **Shortcuts:** Um die "Southern Island"-Strecke abzukürzen, rauscht Ihr bei Hochwasser mit 110 Meilen pro Stunde über die Schanze (in Pfostennähe) und taucht bei der Landung unter die Wasseroberfläche. Wenn Ihr wieder auftaucht, habt Ihr Euch ein paar hundert Meter gespart. Ähnlicher Trick: Ihr schlittert vorsichtig über die erste Sprungschanze, taucht mit der Bike-Schnauze voran unter Wasser und dann bis zur anderen Mauerseite. **Auto-Beschleunigung:** Ihr seid gerade vom Jet-Bike gepurzelt, und die Konkurrenten zeigen Euch eine lange Nase? Keine Panik: Ein Augenzwinkern bevor Euch der Kommentator mit dem obligatorischen "Go!"-Kommando anfeuert, drückt Ihr den Gas-Button durch. Wenn Ihr den Knopf gedrückt haltet, beschleunigt Euer Bike in Sekundenschnelle auf Topspeed.



Vor verschlossenen Pforten: Das Kanaltor wird erst beim zweiten Durchgang geöffnet und enthüllt eine Abkürzung

Motor ab, und Ihr landet auf den hinteren Rängen. Jetzt helfen Euch nur noch Fahrgeschick und Tritons Zorn: Wo Ihr noch bis vor wenigen Sekunden durch seichte Wasserstraßen gepflügt seid und jede Springflut vorsichtig ausmanövriert habt, schlag Ihr jetzt einen rasanten Suizid-Kurs ein. Nur wer die Bike-Steuerung im Schlaf beherrscht, hat bei dem harschen Wellengang eine Chance. Anstatt Euch wie gehabt zur Beschleunigung nur auf die Bojen zu verlassen, zischt Ihr pfeilschnell von Brecher zu Brecher und nutzt den harschen Seegang, um den Vorsprung Eurer Widersacher aufzuholen. Euer Ziel ist das höchste Siegetreppchen, der zweite und dritte Platz kühlen weder das erhitzte Racer-Gemüt noch katapultieren sie Euch in die Champion-Liga: Eine Freikarte für neue Kurse und härtere Kontrahenten gibt's nur für den ersten Preis. Nach dem Ligenwechsel nimmt der beschauliche Wassersport eine jähe Wende: Treibgut, stachelige Kugeln und knallharte Gegenspieler verlangen Euch das Letzte ab. rh

Muster von Highscore Games, Tel.: 0821 313134



Zu viele Bojen verpaßt: Wer keine Schwimmkörper passiert, fliegt ohne Punkte-Belohnung aus dem Rennen.

HOT Line

Delphinschule:
Miyamotos Wellenreiter entpuppen sich als fanatische Tierliebhaber: Neben dem Killerwal hat auch der "Dolphin Park"-Meeressäuger seinen Clan im Schlepptau. Wenn Ihr Mama Delphin dreimal verfolgt und sämtliche Kür-Figuren (Saltos, Seitwärtsrollen) des verspielten Meeresbewohners nachahmt, tauchen zwei Delphin-Babys auf. Nach sieben Runden tummeln sich drei kleine Delphine in Eurem Kielwasser. Düst Ihr der Familie noch rund 20 Mal hinterher, rauscht ein riesiger Monster-Delphin durch den Übungskurs.



Lensflare-Sonne und Light-Sourcing-Reflektion bei Abenddämmerung.



Ihr düst über eine Rampe neben dem Öltanker und wendet Euer Bike im Sprung: Das Kunststück ist riskant, spart aber Zeit.

Wen airbackene Asphaltstrecken und futuristische Highspeed-Drohnung inzwischen langweilen, genießt in Miyamotos Racing-Referenz die erste Genre-Innovation seit Jahren: Anstatt Euch wie in Sonys "Jet Riders" mit simplen Transparenzeffekten Wasserflächen vorzugaukeln, fasziniert Euch Nintendo mit physikalischen Zaubereien, wie man sie auf Heim-Hardware bislang nicht realisieren konnte. Wo die Sony-Biker über eine plane Ebene mit aufgesetztem Wellengang reiten, tummelt sich der "Wave Race"-Spieler in einer morphenden Polygon-Masse. Auch wer den Wellengang gemeistert und sich an der optischen Revolution sattgesehen hat, klebt noch am TV-Schirm: Drei Ligen und intelligente Gegner fordern Euch wochenlang, geseitige Wassermatten prusten durch den übersichtlichen und grafisch imposanten Zweispieler-Modus.

Robert Bannert



Obwohl nur vier Fahrer im Wasser sind, gibt's häufig Rangeleien: Ihr könnt Eure Widersacher zwar nicht umboxen, aber in fiese Brecher abdrängen.

MIT 64 BIT

WAVE RACE 64
Kawasaki Jet Ski

HERSTELLER: Nintendo
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 89%
SOUND: 73%

Opulente Wasserspiele mit umwerfender Strecken-Physik: Die "Wave Race"-Wagen peitschen auf acht fantastischen Kursen.

Pilotwings 64



Für Profis kein Problem: Beim ersten Landeversuch markieren Ringe die optimale Flugbahn



Wer Fliegerduelle erwartet, liegt bei "Pilotwings 64" falsch: In der relaxten Flug- und Schwebesimulation startet Ihr auf vier Inseln, um als Drachenflieger, Hubschrauberpilot, Raketenmann, Fallschirmspringer, menschliche Kanonenkugel, Vogelmensch oder gar als leichtfüßiger Inselhüpfer mit Sprung-

Start-Taste: Im Pause-Menü ruft Ihr eine Karte der Insel auf.

B-Knopf: Bremsst ab oder schwebt still in der Luft.

R-Knopf: Wechsel in die Spezialperspektiven wie die Draufsicht beim Raketenmann.

C-Knöpfe: Wahl verschiedener Ansichten.

A-Knopf: Mit der blauen Taste gebt Ihr ordentlich Gas.

Joystick: Mit dem Analogstick steuert Ihr Euer Fluggerät.

Z-Taster: Ihr schießt Fotos oder aktiviert Raketen.



Um mal bei Nacht zu fliegen, düst Ihr auf der Ferieninsel in den Tunnel über dem Wasserfall.



Auch mit dem Helikopter könnt Ihr unter die Felsenbrücke am Strand der Ferieninsel gelangen.

schuhen je drei bis vier Missionen zu knacken. Diese führen Euch mit Check-points und markierten Landepunkten geschickt in die Steuerung Eures Luftikus ein, bis Ihr als Profi Bilder von den Inseln schießt, gekonnt Übungsziele mit Raketen zerstört und andere waghalsige Kunststücke vollbringt.

"Pilotwings 64" orientiert sich spielerisch am Vorgänger, wobei die tadellose 3D-Optik und die intuitive Steuerung via Analog-Stick ein beschwingtes Fluggefühl vermitteln. Die Missionen führen Euch entspannt in die Handhabung der sehr unterschiedlichen Fluggeräte ein, bringen Euch später aber mit geschickt ausgetüftelten Aufgaben ins Schwitzen. Versteckte Levels und Bonusmodi motivieren zu ausgiebigen Aufklärungsflügen. Gags wie Zuschauerklatschen, gemütlich kreisende Drachenflieger oder gar ein prustender Wal schaffen eine gemütliche Atmosphäre und provozieren "Spezialeinsätze". Wer schafft es, auf dem Wal zu landen? Die fließende Polygongrafik nuckt nun in engen Höhen und beschleunigt Wendemanöver, fidele Schunkelmelodien garantieren Entspannung. "Pilotwings 64" entzückt selbst Simulationsmuffel!

Oliver Ehrle

HOT Line
Treffer in die Mitte der Zielscheibe garantieren die MANIAC-Kanoniern mit der folgenden Einstellungsliste.

1. Runde:

Kanone	Höhe	Richtung	Power
1	1-2°	W-50°-N	100%
2	13°	S-70°-W	100%
3	18°	W-30°-N	100%
4	4°	S-87°-W	100%

2. Runde:

Kanone	Höhe	Richtung	Power
1	10°	S-65°-W	100%
2	5°	S-12°-W	45%
3	29°	W-28°-N	100%
4	18°	O-49°-S	75%

3. Runde:

Kanone	Höhe	Richtung	Power
1	13°	O-23°-S	100%
2	7°	S-85°-W	25%
3	52°	S-41°-W	100%
4	45°	O-54°-S	95%

Eure Flugversuche werden in vier verschiedenen Kategorien (z.B. benötigte Zeit und Präzision der Landung) beurteilt: Erreicht Ihr die nötigen Punkte für eine Qualifikation (100 sind das goldene Maximum), werden neue Disziplinen für Euch freigeschaltet.

Verliert Ihr die Orientierung, helfen Euch im Pause-Menü die praktischen Karten der vier unterschiedlichen Inseln weiter, die Ihr mit den C-Tasten heranzoomt und mit dem Stick über den Bildschirm rotiert. Eure Erfolge speichert Ihr per eingebauter Batterie, eine Memory-Pak-Option existiert nicht. oe

Auf jeder Insel ist ein goldener Stern versteckt, mit dem Ihr zu einem gemütlichen Rundflug startet. Mit dem Raketenanzug erwischst Ihr die Sterne am leichtesten. **Ferieninsel:** Am Strand findet Ihr eine Felsenbrücke, unter der ein Stern versteckt ist. Diese Bonusrunde könnt Ihr auch mit dem Helikopter erreichen. **Sichelinsel:** Hier findet Ihr den Stern in einer versteckten Bucht am Strand. **USA-Insel:** Sucht den Stern im Herzen von New York (Bild rechts). **Eisinsel:** Folgt dem erstarrten Wasserfall bis an die Quelle im Tunnel. Dort versteckt sich der letzte Stern.



Besucher immer erwünscht: Erwischt Ihr einen der goldenen Sterne, dürft Ihr als Vogelmensch zu einem ausgiebigen Rundflug auf der aktuellen Insel abheben.

85%

SPIELSPASS

HERSTELLER
Nintendo

SYSTEM
Nintendo 64

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK SOUND
82% 65%

Immer für eine Runde gut:
Relaxte, spielerisch vielseitige
Flugsimulation mit intuitiver
Steuerung, Gags und Geheimmodi.

dynatex Versand & Läden

Brückstraße 42-44
44135 Dortmund
02 31 / 55 75 00-30

Rüttenscheider Straße 159
45130 Essen
02 01 / 79 66 52

VERSAND 02 31 / 55 75 00-0

SONY PLAYSTATION

Sonderangebote

D033	Cyberia	49.90
D034	Descent	49.90
D263	Disruptor	59.90
D025	NBA Jam Tournament	44.90
D048	Parodius Deluxe	39.90
D282	Re-Loaded	69.90
D058	Shellshock	59.90
D044	Viewpoint	39.90
D070	Worms	69.90

Platinum

D334	Air Combat Platinum	49.90
D335	Battle Arena Tosh. Plati.	49.90
D338	Destruction Derby Plati.	49.90
D336	Ridge Racer Plati.	49.90
D337	Tekken Platinum	49.90
D339	Wipe Out Platinum	49.90

Top-Seller

D184	2Extreme (Extr. Game2)	89.90
D237	Black Dawn	89.90
D310	Blood Om. Lega. o. Kain	84.90
D287	Command & Conquer	89.90
D296	Cool Boarders	89.90
D173	Crash Bandicoot	109.90
D219	Crusader - No Remorse	84.90
D182	Destruction Derby 2	99.90
D332	Exhumed	84.90
D220	Fifa Soccer 97	84.90
D139	Formel 1	99.90
D297	Jet Rider	89.90
D311	NBA In the Zone 2	89.90
D218	NBA Live 97	84.90
D214	NHL Hockey 97	84.90
D267	Pandemonium	84.90
D285	Player Manager	89.90
D290	Power Move Pro-Wrestl.	84.90
D314	Space Jam	79.90
D228	Spot goes to Hollywood	89.90
D320	Suikoden (englisch)	89.90
D306	Superstar Soccer Delux.	89.90
D176	Tekken 2	99.90
D254	Tobal No. 1	99.90
D259	Tomb Raider	84.90
D186	Twisted Metal 2	89.90
D154	Victory Boxing	89.90
D221	Wing Commander IV	84.90

NINTENDO 64

Hardware & Zubehör

D001	Nintendo 64	399.00
D001	Spieleberater Mario 64	24.90
D002	Nintendo 64 Controller	55.00
D003	RF-Set inkl. Modulator	45.00
D004	N64 Controller Pak	39.90
D005	N64 Controller schwarz	55.00
D006	N64 Controller rot	55.00
D007	N64 Controller grün	55.00
D008	N64 Controller gelb	55.00
D009	N64 Controller blau	55.00

Software

D005	Fifa Soccer 97	129.90
D008	Goemon-Mystic. Ninja5	139.90
D010	NBA Hangtime	139.90
D002	Pilotwings 64	119.90
D003	Shadows of t. Emp.64	139.90
D001	Super Mario 64	99.90
D011	Super Mario Kart 64	99.90
D007	Superstar Soccer Del.	139.90
B001	Turok DinoHunter(eng.)	139.90
D006	Turok-Dinosaur Hunter	139.90
D004	Wave Race	99.90
D009	W. Gretzky's 3D Hockey	139.90

SEGA SATURN

Sonderangebote

D111	Alone2 - Jack is back	59.90
D046	Fifa Soccer 96	39.90
D089	Galaxy Fight	29.90
D083	Gex	39.90
D043	Hi Octane	39.90
D149	Iron Man X-O Manowar	49.90
D018	Revolution X	29.90
D185	Robo Pit	39.90
D076	Space Hulk	59.90
D002	Victory Goal	34.90
D040	Virtua Racing	39.90
D009	Virtual Hydlide	44.90
D072	WWF the Arcade Game	49.90
D047	X-Men Children of Atom	39.90

Top-Seller

D206	Andretti Racing	84.90
D131	Bug Too	84.90
D187	Crime Wave	89.90
D146	Crusader - No Remorse	84.90
D136	Dark Saviour-Landstal.2	89.90
D132	Dayt. USA Champ. Edit	94.90
D147	Fifa Soccer 97	84.90
D128	Manx TT	89.90
D145	NBA Live 97	84.90
D144	NHL Hockey 97	84.90
D227	Sonic 3D Flicky's Island	89.90
D148	Soviet Strike	84.90
D220	Space Jam	79.90
D156	Spot goes to Hollywood	89.90
D160	Tomb Raider	89.90
D215	Virtua Cop II + Pistole	129.90
D127	Worldwide Soccer 97	89.90

SUPER NINTENDO

Spiele

D055	Alien III	39.90
D414	All Stars Classic Serie	64.90
D545	Das Dschungelbuch Cl.	79.90
D515	Die Schlümpfe Teil 2	129.90
D516	Donkey Kong3 - DixieTr.	139.90
D513	Fifa Soccer 97 Gold Ed.	119.90
D536	Kirby's Fun Pak	109.90
D544	König der Löwen Clas.	79.90
D306	Legend	39.90
D519	Lufia mit Spieleberater	119.90
D413	Mario Kart Classic Serie	64.90
D512	NBA Live 97	119.90
D447	NHL Hockey 96	49.90
D476	Prehistorek Man	39.90
D451	Primal Rage	49.90
D534	Prince of Persia II	89.90
D309	Shaq Fu	39.90
D527	Sim City 2000	129.90
D008	Super Soccer	39.90
D540	Super Star Wars	69.90
D463	Superstar Soccer Delu.	119.90
D124	Terminator2:Judgem. D.	39.90
D510	Terranigma mit Spieleb.	119.90
D508	Tetris & Dr. Mario Clas.	64.90
D517	Tetris Attack	89.90
D535	Tim im Sonnentempel	89.90
D456	Tim in Tibet	59.90
D507	Zelda III - Classic Serie	64.90

MEGA GAME POINT

Bodenbacher Str. 16c 01277 Dresden

PLAYSTATION

Rebel Assault 2 dt	89.95
The Crow dt	89.95
International Deluxe dt	99.95
Contra dt	99.95
Dragonheart dt	89.95

SATURN

Die Hard Arcade dt	99.95
FIFA 97 dt	99.95
Dark Savior dt	89.95
Soviet Strike dt	89.95

NINTENDO 64

N64 Konsole	399.95
Mario 64	99.95
Antennenkabel	29.95

NEO-GEO

Ständiger Ankauf und Inzahlungnahme von Modulen und Maschinen

Wir tätigen alle gängigen Umbauten
Ankauf von Videospiele und Konsolen

Tel. 0351-2526611

Faxangebote: 0351 - 2526606

Ladenpreise können abweichen

NINTENDO 64

SP 64-BIT

HARDWARE AUS

HONG-KONG

N 64 MULTI-ADAPTER FR 75,-

us-jp-pal

N 64 50/60 Hz in Vorbereitung

Nintendo 64 (tm) Nintendo

GT ELEKTRONIK

Hohlegasse 28 • CH - 4104 Oberwil

Telefon CH 061 401 41 71
D 0041614014171

PRIMAL GAMES

SONY PSX

Grundgerät	DT	399.95
PSX Umbau alle Geräte	DT	69.95
Adidas Soccer II	DT	99.95
Area 51	DT	89.95
Baphomets Fluch	DT	89.95
Bedlam	DT	89.95
Black Dawn	DT	89.95
Bubble Bobble II	DT	79.95
Carnage Heart	DT	79.95
Command & Conquer	DT	99.95
Crusader No Remorse	DT	89.95
Crash Bandicoot	DT	99.95
City of last Children	DT	89.95
Starwars Force	DT	89.95
Destruction Derby II	DT	99.95
Epidemic	DT	79.95
Exhumed	DT	89.95
Final Fantasy	JP	179.95
FIA Formel 1	DT	89.95
International Soccer Deluxe	DT	89.95
Jet Raider	DT	89.95
Kings Field	DT	79.95
Legacy of Kain	DT	89.95
Mechwarrior II	DT	89.95
Mega Man X-3	DT	89.95
Nanotex Warrior	DT	89.95
NBA Hangtime	DT	89.95
NBA In the Zone II	DT	99.95
NHL 97	DT	89.95
NHL Powerplay Hockey	DT	79.95
Platinum Tekken	DT	49.95
Platinum Ridge Racer	DT	49.95
Platinum Destruction Derby	DT	49.95
Porsche Challenge	DT	89.95
Rebel Assault	DT	99.95
Riot	DT	89.95
Sentient	DT	99.95
Suikoden	DT	89.95
Soul Edge	JP	139.95
Samurai Showdown	DT	79.95
TEKKEN II	DT	99.95
Time Chrisis	JP	coll!!!
Wing Commander IV	DT	99.95

NINTENDO 64

Grundgerät	US	coll
Grundgerät	DT	399.00
Mario	DT	99.95
Mario Kart Juni	DT	99.95
Pilotwings	DT	119.95
PAD	DT	59.95
Shadow of Empire März	DT	139.95
Turok März	DT	139.95
Turok März	UK	139.95
Wave Racer April	DT	99.95
PAD	JP/US	79.95
Blade & Barrel	JP/US	coll
Blast Corps	JP/US	coll
Human Grand Prix	JP/US	coll
Rev Limit	JP/US	coll
Starfox 64	JP/US	coll
Shadow Of The Empire	JP/US	199.95
Turok	JP/US	coll
Kl. 2	JP/US	189.95

BESUCHT UNSEREN SHOP
IN DER EUROPA-GALERIE
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7
44787 BOCHUM

LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN

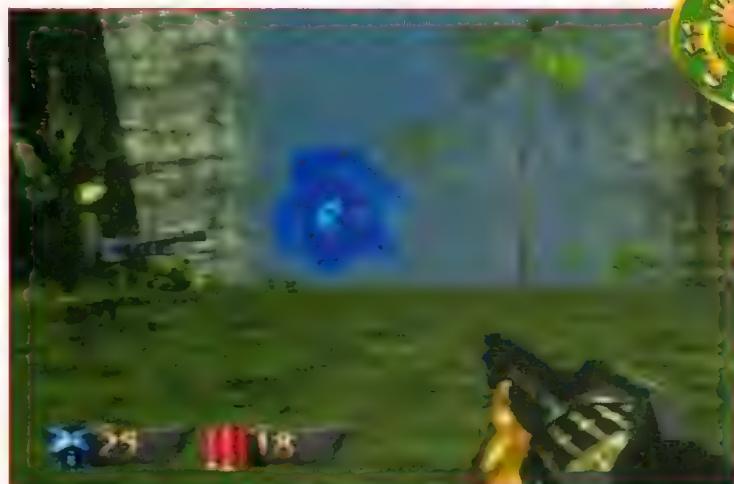
Bestellungen bis 16.00 Uhr verschicken wir am selben
Tag. Versand per Nachnahme. Porto & Verpackung 10.
DM + NW. Sendungen ab 300,- DM frei. Annahme
verweigerung vorbehalten wir pauschal mit RM 20,-

GROSSHANDEL Fax: 02 31 / 55 75 00-29

Versand: 10,- Ladenpreise können variieren! Internet: <http://www.dynatex.de>

PHONE: (0234) 91 60 630 + 91 60 631 HÄNDLERFAX: 91 60 632

Turok



Jetzt aber los: Vor Euch hat sich ein waberndes Bonus-Portal geöffnet, das in Sekundenschnelle wieder verschwindet



Das Mega-Insekt läßt Euer Herz klopfen: Ein Kampf auf Leben und Tod entbrennt!



Mit "Turok" begeben Ihr Euch in eine düstere Urzeit, in der alpträumhafte Saurier-Kreaturen mit Metall-Innenleben und schimmernde Stahlsöldner die Welt regieren: Bösewicht "Campaigner" schickt seine Monster-Armee in die einstmals friedliche Welt, um seine Macht zu zementieren. Als furchtloser Barbar macht Ihr Euch auf, dem Schurken Manieren beizubringen. In acht großen Welten löst Ihr Schalterrätsel, schießt mit Eurem üppigen Waffenarsenal (u.a.

Gatling-Gun und Granatwerfer) auf zufällig herbei teleportierende Dinosaurier und Soldaten und durchtaucht sogar muffige Kanalsysteme in mystischen Ruinen. Beißt Euch ein Dino, dezimiert er damit Eure Energie, die Ihr (ebenso wie leere Waffenmagazine) mit den passenden Extras wieder auffüllt. Eine einblendbare Karte hilft Euch bei der Orientierung im zerklüfteten Felstal genauso wie in der ausladenden Baumfestung. Auch aktive Gegner wuseln als Pfeile auf dem Gitternetz herum.

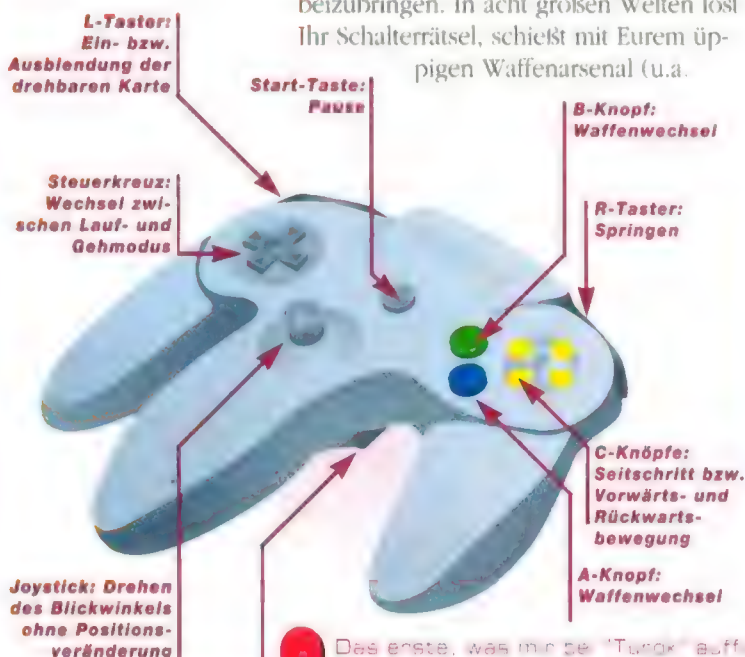
Ziel Eurer Forschungsreisen sind vor allem Schlüssel (gewähren Euch Zugang zu weiteren Abschnitten, die Ihr in loser Folge besucht), und die gut versteckten Einzelteile der Superwaffe "Chronoscepter", mit der Ihr den "Campaigner" in Stücke schießt. Aufmerksame Spieler schlüpfen in kurzzeitig auftauchende Bonus-Tore: Dutzende prall gefüllter



Ohr-Werk:

Wichtige Ereignisse wie das Auftauchen eines Bonus-Tores oder das Herbeiteleportieren von Gegnern kündigen sich akustisch an. Deshalb: Ohren spitzen! **Schwimm-Hilfe:** In komplexen Kanalsystemen empfehlen wir Euch, die R-Taste zu benutzen, damit Ihr schnellstmöglich auftaucht. Ihr nehmt automatisch Kurs Richtung Wasseroberfläche. **Buschwerk-Bonus:** Durchsucht abseits des Weges Büsche und Pflanzen, um zusätzliche Energie- und Munitionspakete zu finden. **Karten-Nutzen:** Schwierige Sprungpassagen meistert Turok am einfachsten mit eingeblendeter Karte. Hier justiert Ihr die genaue Absprungposition und wißt aufgrund der Kartenobjekte, wann Ihr genau über dem rettenden Felsvorsprung seid. **Spreng-Spezialitäten:** Sucht nach versteckten Höhleneingängen, indem Ihr Granaten auf ungewöhnliche Fels-Formationen werft. **Warnschuß-Wirkung:** Vermeidet sinnloses Dauerfeuer! Durch die Teleporter-Gegner könnt Ihr die Gebiete nie völlig säubern. Einzelne Warnschüsse in die Luft schlagen dagegen oftmals ahnungslose Metall-Schurken in die Flucht oder schicken die verwirrten Flegel in die falsche Richtung!

Bonusräume warten auf Sprungkünstler. Ab und zu passiert Ihr einen Altar, der sich als Speicher-Zentrale entpuppt. Dazu benötigt Ihr allerdings einen externen Controller-Pak, da sich keine Batterie auf dem Modul befindet. Sinnvoll ist die Wahl der Steuer-Option für Links- bzw. Rechtshänder: Auf Wunsch wechselt Ihr die Joypad-Belegung, dann bewegt sich Turok statt mit dem C-Tastenblock mit dem Digital-Steuerkreuz. *cb*



Unheimliche Untiere: Packt die Schnellfeuerkanone aus und pustet die Kerle aus dem Sichtfeld!

Das erste, was mir bei "Turok" auffiel, war die dominante Nebelwand. Um das Geschehen flüssig zu gestalten, mußte Iguana diesen Schwereit-Kompromiß eingehen. Außerdem bereitet mir das Teleportieren der Dinos und Metall-Soldaten Kopfschmerzen. Dieses Element macht spielerisch keinen Sinn. Ansonsten ist "Turok" ein Top-Titel von der Indianerfeder bis zur Ledersonie. Der dramatische Forschungs-auftrag führt Euch in katzenhafte Ruinen, langstigt mit unvermittelter Granatwerfer-Gefechten und läßt Euch dank gelungener Steuerung und atmosphärischen Buschtrümmern in virtueller Jagdrevier versinken. Der Entwicklungsaufwand für "Turok" war gigantisch. Ding-Animationen, Waffenverfall und Levelaufbau sind hervorragend, aufwendige Rauch- und Explosionseffekte versetzen Euch direkt an die Jagd-Front.

Christian Blendl

SPIELSPASS 85%

TUROK

HERSTELLER: Acclaim

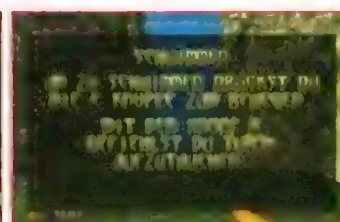
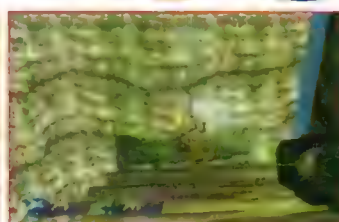
SYSTEM: Nintendo 64

ZIRKA-Preis: 150 Mark

GRAFIK: 81%

SOUND: 76%

Dramatischer Ausflug in eine mysteriöse Welt: Prächtiger Ego-Shooter mit Adventure-Teuch und gelungener Steuerung.



In den Ruinen links werdet Ihr von heransturmenden Robotern attackiert, daneben ballert Ihr mit dem Granatwerfer und schleicht Euch vorsichtig auf knarrenden Holzbohlen an. Ganz rechts seht Ihr die Bildschirm-Instruktionen aus dem "Turok" Einführungs-Lehrgang.

Andere Versionen: Umsetzungen sind nicht geplant

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	The Crow dt.	89,90
Pad	59,90	Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Cool Boarders dt.	89,90
Memorycard	49,90	Burning Road dt.	79,90
Memorycard 360	99,90	Sulkoden us.	109,90
Link-Kabel	49,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Crusader dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrod + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
		Exhumed dt.	89,90
		NBA 97dt.	89,90
Destruct. Derby 2 dt.	99,90	Comand&Conq. dt.	99,90
Rebel Assault dt.	99,90	Myst dt.	89,90
Pandemonium dt.	89,90	Stretracrer dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90	WWF i. y. House dt.	89,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90	Tekken 2 dt.	109,90
X-COM 2 dt.	89,90	Hexen dt.	89,90
Contra dt.	89,90	Sampres Tennis dt.	99,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Disruptor dt.	89,90
Need for Speed dt.	89,90	Twisted Metal 2 dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Resident Evil PAL	89,90	Lomax Adv. dt.	89,90
Soviet Strike dt.	89,90	PGA Golf 97 dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	Legacy of Kain dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
2 Xtreme dt.	89,90		
NHL 97 dt.	89,90		
Star Gladiator dt.	89,90		
A-Train dt.	89,90		
Jet Rider dt.	89,90		
NHL Powerplay dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



Sofort lieferbar, monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive DEMO - CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von

24.90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 16:
Warhammer, Victory Box., Onside, Disruptor u.a.
Ab 15.3 Ausgabe 17 bei uns erhältlich !!!
Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von:
Sentient, Tunnel B1, DD 2, Broken Sword u.a.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!

<http://members.aol.com/gamesstores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu

60 MIN *** VHS

SOFORT BESTELLEN

NUR 19,90 DM

PowerStation

132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen Jetzt testen

17.50 DM

Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu

Saturn Total Magazine

Inkl. Demo CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von

24.90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

SEGA SATURN und Spiele

lieferbar !!!

N 64

Rechtzeitig zum Deutschlandstart !!

Engl. N 64 Magazine!

Official N 64 Mag. 17.50

N 64 Extreme Mag. 17.50

Total N 64 Mag. 12.50

In allen Heften ausführliche

Testberichte, Tips, Tricks

und News zur N 64



N 64 dt.	399,-
Mario 64 dt.	99.90
Pilot Wings 64 dt.	129.90
Pad dt.	69.90
Turok engl. Pal	159.90
Superstar Soccer dt.	vorb.
Wave Race 64 dt.	vorb.

0201 / 777235



Sony

Saturn

Magic the Gathering (us)	115.-	Amok (us)	115.-
Powerslave (us)	115.-	Bomberman (us)	115.-
Soul Edge (us)	115.-	Bug Too (us)	115.-
Spider (us)	115.-	Contra:Legacy of War (us)	115.-
Tenka (us)	115.-	Crow:City of Angels (us)	115.-
Toshinden 3 (jp)	139.-		
Black Dawn (dv)	89.-	Dragon Force (us)	115.-
BO: Legacy of Kain (dv)	89.-	NBA Live '97 (us)	115.-
Crash Bandicoot (dv)	99.-	Andretti Racing (dv)	99.-
Crow:City of Angels (dv)	99.-	Black Dawn (dv)	89.-
Destruction Derby 2 (dv)	99.-	Dark Savior (dv)	89.-
Exhumed (dv)	89.-	Die Hard Arcade (dv)	99.-
Hercs Adventure (dv)	99.-	Soviet Strike (dv)	89.-
ISS Deluxe (dv)	89.-	Tomb Raider (dv)	99.-
NBA in the Zone 2 (dv)	99.-	Sega Saturn Action Pack	449.-
NBA Live '97 (dv)	89.-	(Sega Rally+WW Soccer + SAT)	
NHL '97 (dv)	89.-	Game Buster (dv)	99.-
Rage Racer (dv)	99.-		
Rebel Assault 2 (dv)	99.-		
Tobal No. 1 (dv)	99.-		
Multinorm PSX RGB	459.-		
NeGcon	85.-		
360 Block M. Card	99.-		
PSX BOOT CHIP	40.-		

N64

US & JAPAN

NEUHEITEN

AUF ANFRAGE !!!

STÄNDIG NEUHEITEN & SONDERANGEBOTE !

Fon: 07171/928892+928893

NEUERÖFFNUNG + NEUERÖFFNUNG + NEUERÖFFNUNG
BESUCHT UNSER LADENLOKAL IN DER POSTGASSE 9 !!

2nd2none GbR - Greter/Stubenvoll-Postgasse 9 - 73525 Schwäb. Gmünd
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten I FAX: 07171-928898

Paradize Software

INFO-HOTLINE:
0201/8 65 55 70

ESSEN-BORBECK
Heinrich-Brauns-Str.17
(neben Dampfbierbrauhaus)
Mo.-Fr.10.00-18.30 / Sa. 10.00-14.00

MÜLHEIM AN DER RUHR
Rhein-Ruhr Zentrum
(nahe McDonalds)
Mo.-Fr. 10.00-20.00 / Sa. 10.00-16.00

GELSENKIRCHEN-BUER
Hagenstr.38
(nahe Fußgängerzone)
Mo.-Fr 10.00-19.00 / Sa. 10.00-14.00

SUPER NINTENDO
NINTENDO
PlayStation
SEGA SATURN
MANGA
AMIGA
PC CD-ROM
Mags
many more
PAL & Import



DEUTSCHE
VERBANDSPEZIALIST

AUSZEICHNUNG FÜR UNSERE VERSANDLEISTUNG 1996 AUF DER EINMESSE IN NÜRNBERG

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an: Versand von N.N. DM 8,30 zzgl. Nachnahmegebühr. Bei Vork. (nur Einreichung) DM 4,-. Versand und Lager, Preisänderungen vorbehalten. UPS, DM 15,-. Porto Ausland DM 10,-. • Lieferpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

& LÄDEN

ANGEBOT DES MONATS



Fighting Vipers (SA) 69,-



Die Hard Arcade (SA) 94,-



Fighters Megamix (SA) 99,-



Soviet Strike (SA/PS) 84,-

Sega Saturn

- SEGA SATURN 339
- DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-KABEL,
CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CD,
CHRISTMAS NIGHTS UND
SEGA TIPS & TRICKS BUCH
- SEGA SATURN ACTION PACK 449,95
- WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
UND WORLD WIDE SOCCER '97
- SEGA SATURN SEGA RALLY SET 389
- WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
- SEGA SATURN WW.SOCER SET 399
- WIE OBEN, INKL. WW.SOCER '97
- CONTROL PAD ORIG. 44
- CONTROL PAD INFRAR. 2 STCK. 114
- EXPLORER PAD 19
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19
- ARCADE RACER LENKRAD 109
- PREDATOR GUN PISTOLE 69
- GAME BUSTER ACTION REPLAY 89
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 99
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54
- 4-4-2 FUSSBALL (MÄR.) 89
- ADIDAS POWER SOCCER (APR.) 79
- ALIEN TRILOGY 89
- AMOK (MÄR.) 84
- ANDRETTI RACING (MÄR.) 99
- ASSAULT RIGS (APR.) 69
- ATHLETE KINGS 89
- BATTLE SPORT (MÄR.) 84
- BEDLAM 94
- BLACK DAWN (MÄR.) 89
- BLAST CHAMBER 99
- BOMBERMAN (APR.) 99
- BROKEN HELIX (APR.) 99
- BUG TOO !! 84

- COMMAND & CONQUER 89
- CONTRA LEGACY OF WAR (MÄR.) 99
- CROW CITY OF ANGELS 89
- CRUSADER NO REMORSE (MÄR.) 84
- DARK SAVIOR 84
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 94
- DIE HARD ARCADE 94
- EARTHWORM JIM 2 79
- EXHUMED 84
- FIFA SOCCER 97 (MÄR.) 84
- FIGHTERS MEGAMIX (APR.) 99
- GEKKA MUGENTAN (MÄR.) 84
- HARDCORE 4X4 89
- HEART OF DARKNESS 99
- HEXEN 84

- FANZER DRAGON 2 89
- PSYCHIC FORCE (MÄR.) 84
- RELOADED (MÄR.) 89
- RETURN FIRE 89
- SCORCHER 84
- SEGA AGES VOL. 1 - 3 SPIELE 84
- SKY TARGET (APR.) 99
- SONIC 3D FLICKIES ISLAND 94
- SONIC THE FIGHTERS 84
- SOVIET STRIKE 84
- SPOT GOES TO HOLLYW. (MÄR.) 89
- STORY OF THOR 2 84
- S. MOTOCROSS 89
- S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (MÄR.) 69
- TEMPEST 2000 89

ZUSATZ
0180 5

- INDEPENDENCE DAY (APR.) 84
- KRAZY IVAN 94
- LAST DYNASTY (MÄR.) 89
- LOST VIKINGS 2 (MÄR.) 89
- MANIC KARTS 89
- MANX II 94
- MEGA MAN X3 94
- NBA LIVE 97 (MÄR.) 84
- NEED FOR SPEED 89
- NHL 97 84
- NHL POWERPLAY '96 (MÄR.) 89
- NIGHT WARRIORS 79
- NIGHTS INKL. 3D-PAD 129

- THREE DIRTY DWARVES 84
- TOMB RAIDER 89
- TOSHINDEN URA 84
- TUNNEL 81 79
- VIRTUA COP 2 94
- VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN 129
- VIRTUA FIGHTER 2 94
- VIRTUAL ON CYBER TROOPERS 84
- WORLDWIDE SOCCER '97 79
- X2 - PROJECT X (MÄR.) 99

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

0931 /

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

THEO-KRANZ-VERSAND- SEGA-FINANZIERUNG



SONDERAKTION
SATURN-Grundgeräte liefern wir portofrei

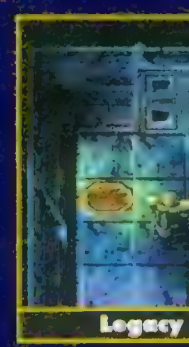
BEISPIEL

- SEGA SATURN ACTION PACK, INKL. SEGA RALLY
UND WORLDWIDE SOCCER '97
- + 2 DEMO-CDs
- + CHRISTMAS NIGHTS
- + SEGA TIPS & TRICKS BUCH

BARPREIS: DM 449,95

DM 39,65 PRO MONAT*

TEILZAHNLINGSPREIS: 479,80 DM
EFFEKTIVER JAHRESZINSS: 10,9%
LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH
VOLLJÄHRIGKEIT UND KONTATSPRÜFUNG DER
FINANZIERENDEN BANK. ES KÖNNEN AUCH
ANDERE SEGA ARTIKEL FINANZIERT WERDEN. DER
MINDESTSTELLWERT BEI FINANZIERUNGSBE-
TRÄGT DM 230,-



Legacy

Playstation

SONY PLAYSTATION	299,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO CD	
CONTROL PAD ORIG.	54,-
CONTROL STATION PAD	29,-
STATION MASTER PAD	34,-
TURBO STATION DLX PAD	54,-
NAMCO NEGCON PAD	79,-
NAMCO ARCADE COM. STICK	109,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
MAUS INKL. MAUSPAD	54,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
PERAMER TURBO LENKRAD	109,-
VRFT LENKRAD	109,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER ACTION REPLAY	89,-
GAME KILLER	54,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	39,-
MEMORY CARD 15 BL. ORIG.	44,-
MEMORY CARD PLUS 120 BL.	69,-
MEMORY CARD PLUS 360 BL.	99,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME GAMES (MÄR.)	79,-
4-4-2 FUSSBALL (MÄR.)	89,-
ADIDAS PO. SOCCER INT. (APR.)	99,-
ALIEN TRILOGY	79,-
ANDRETTI RACING	79,-
BAPHOMET'S FLUCH	89,-
BATTLE SPORT (MÄR.)	84,-
BATTLE STATIONS (MÄR.)	84,-
BEDLAM	89,-
BLAST CHAMBER	79,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS	79,-
BROKEN HELIX (MÄR.)	99,-
BUBBLE BOBBLE 2 (MÄR.)	79,-
BURNING ROAD	89,-
CARNAGE HEART (APR.)	79,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-

EXHUMED (MÄR.)	89,-
FIFA SOCCER 97	84,-
FORMEL 1	99,-
HEXEN	94,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	79,-
INDEPENDENCE DAY (APR.)	84,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	94,-
INT. TRACK & FIELD	89,-
JET RIDER	79,-
KING'S FIELD (MÄR.)	79,-
LAST DYNASTY (MÄR.)	89,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LITTLE BIG ADVENTURE (MÄR.)	84,-
LOMAX	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MANIC KARTS	84,-
MECHWARRIOR 2 (APR.)	99,-
MEGA MAN X3	89,-
MIDNIGHT RUN (MÄR.)	99,-
MONSTER TRUCKS (APR.)	99,-
MOTOR TOON 2	89,-
MYST	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3	79,-
NANOTEK WARRIOR (MÄR.)	89,-
NASCAR RACING 96 (MÄR.)	89,-
NBA HANGTIME	89,-
NBA IN THE ZONE 2	94,-
NBA LIVE 97	84,-
NECRODROME	94,-
NEED FOR SPEED	84,-
NEED FOR SPEED 2 (APR.)	84,-
NFL QUARTERBACK CLUB '97	79,-
NHL 97	84,-
NHL FACE OFF '97 (MÄR.)	79,-
NHL POWERPLAY '96 (MÄR.)	84,-
PERFECT WEAPON (APR.)	84,-
PGA TOUR 97	84,-
PLAYER MANAGER	89,-
PORSCHE CHALLENGE (APR.)	79,-
PRO PINBALL THE WEB	79,-
PSYCHIC FORCE (MÄR.)	84,-
RAGE RACER (APR.)	99,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

mit langer Versandzeit

Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	49,-
BUST-A-MOVE 2	59,-
DARIUS 2	59,-
FIGHTING VIPERS	49,-
GALAXY FIGHT	59,-
GHEN WAR	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
MIGHTY HITS	64,-
PARODIUS DELUXE	39,-
ROBOTICA	39,-
SEGA BALLY	64,-
STEINER '96	49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	49,-
VIRTUAL GOLF	49,-
VIRTUAL HYDLIDE	39,-

Playstation

AIR COMBAT	49,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	49,-
BUST-A-MOVE 2	59,-
CRITICOM	39,-
DARKSTALKERS	59,-
DESTRUCTION DERBY	49,-
EARTHWORM JIM 2	69,-
FLOATING RUNNER	49,-
GALAXY FIGHT	39,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
KONAMI OPEN GOLF	49,-
LONE SOLDIER	49,-
PANDEMONIUM	74,-
PARODIUS DELUXE	39,-
RIDGE RACER	49,-
SLAM'N'JAM '96	49,-
TEKKEN	49,-
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	59,-
WIPEOUT	49,-
ZERO DEVIDE	49,-

STADT D. VERLOR. KINDER (APR.)	89,-
STAR GLADIATOR	94,-
STARWINDER	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
STREET RACER	79,-
SUIKODEN	89,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
S. PANG COLLECTION (APR.)	99,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TR. (MÄR.)	69,-
TEKKEN 2	99,-
TEMPEST X3	89,-
TOBAL NO. 1	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TOTAL NBA '97 (MÄR.)	79,-
TUNNEL B1	84,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	89,-
VANDAL HEARTS (MÄR.)	99,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL TENNIS	84,-
VMX RACING (APR.)	89,-
VR POOL	89,-
WARHAMMER	79,-
WING COMMANDER IV (MÄR.)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WRECKING CREW (MÄR.)	89,-
X2 - PROJECT X	89,-
X-COM TERROR FROM THE DEEP	89,-

Endlich wieder lieferbar!

Das Sega-Tips&Tricks-Buch, Spiele-Hinweise und Tips&Tricks zu über 40 Sega Saturn und Mega Drive Spielen - nur 15,-

SCHNELL, SCHNELLER. THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT
AUCH FÜR UNSERE
KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77**

VERSANDKOSTEN 6,90 DM, 1 DM = 7,5 OS



N64
Preise in
dieser MANIAC
auf Seite 45!



Rage Racer (PS) 99,-



Porsche Challenge (PS) 79,-

**HOTLINE
211844**

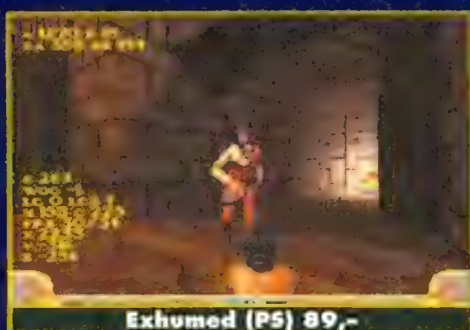
CONTRA LEGACY OF WAR	99,-
COOL BOARDERS	89,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRUSADER NO REMORSE (MÄR.)	84,-
CRYPT KILLER (MÄR.)	99,-
DARKLIGHT CONFLICT (APR.)	84,-
DESCENT 2	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN	89,-
DISRUPTOR	79,-
EPIDEMIC (MÄR.)	79,-
EXCALIBUR (MÄR.)	89,-

REBEL ASSAULT II (APR.)	99,-
RETURN FIRE	89,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
RIOT (MÄR.)	89,-
ROAD RAGE	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SAMURAI SHODOWN (MÄR.)	79,-
SENTIENT (APR.)	99,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE (APR.)	109,-
SOVIET STRIKE	84,-
SPIDER (APR.)	84,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89,-

57 16 01



Rain (PS) 89,-



Exhumed (PS) 89,-



Tomb Raider (SA/PS) 89,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

Mechwarrior 2

Der Vorgänger

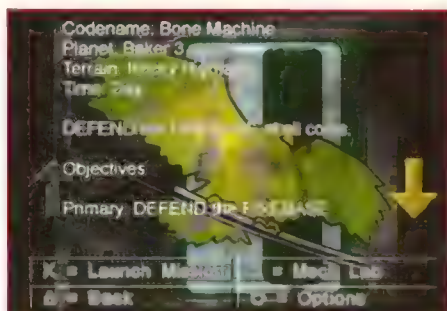
"Mechwarrior" erschien nur für das Super Nintendo und gaukelte Euch mit flotter Mode-7-

Grafik ein 3D-Gelände vor. Das acht MBit starke Modul war komplett in Deutsch und legte mehr Wert auf wirtschaftliche und strategische

Aspekte: So wurde für jede Mission ein zünftiges Kopfgeld ausgesetzt, das Ihr anschließend in unzähligen Waffensysteme.

Schutzschilde, Mechmodelle und Jetpacks investieren konntet. Auch die Nutzlastkapazität Eurer Kampfmaschine(n) mußte beachtet werden. Dabei spielte die Oberflächen-temperatur Eures nächsten Zielplaneten eine große Rolle. Für heiße Planeten solltet Ihr

auf die schweren Schilde verzichten und Euer Kühlsystem ausbauen, auf Eisplaneten konntet Ihr Euch auf den Schild verlassen und Euch mit purem Dauerfeuer ins Gefecht stürzen.



Kurz und schmerzlos: Eure Instruktionen sind simpel, die Umsetzung meist um so schwerer.

PS Konsolen-orientierte Battle-techfans werden mit Spielen zu ihrem geliebten Science-fiction-Universum ziemlich vernachlässigt: Während PC-Piloten in komplexen Strategiespielen ihre Einheiten über riesige Schlachtfelder dirigieren, bleibt dem Konsolisten lediglich der Griff zur Actionballerei "Mechwarrior 3050" (für Super Nintendo und Mega Drive) oder zum Management-Ballermix "Mechwarrior" (siehe links).

Damit sich auch 32-Bit-Piloten ins Cockpit eines mächtigen Warhawk schwingen können, hat Activision die Fortsetzung "Mechwarrior 2" jetzt für die Playstation umgesetzt. Nachdem Ihr Euch im Hauptmenü beim "Wolf"- oder "Jade Falcon"-Clan eingetragen habt, wählt Ihr eine von drei Kampagnen, die Ihr auch während Eurer Karriere wechseln könnt. Anschließend begutachtet Ihr in der Mechwerkstatt Euren Stahlkoloß, den Ihr mit authentischen Waffensystemen wie Laser, Protonenkanone und Lenkraketen verschiedener Reichweite ausrüstet. Habt Ihr Euch für eine angemessene Bewaff-

nung entschieden, übertragen Eure Auftraggeber die Missionsparameter für den ersten Auftrag in Euren Mechcomputer: Neben den obligatorischen Aufstöber- und Vernichtungsmissionen zählen auch Bergungs- und Schutzaufträge zu Euren Aufgaben. Die Verantwortlichen fassen sich meist sehr kurz, statt Lageplänen und Marschrouten erwartet Euch lediglich ein kurzer Absatz mit den Missionszielen. Nach einer kurzen Ladepause geht's dann ab auf's Schlachtfeld: Aus moderner 3D-Perspektive stampft Ihr durch kahle Steinwüsten und über verwehte



Diese Laserbreitseite hat gegessen: Krachend fallen die Trümmer Eures Gegenübers nach dem Exitus in sich zusammen.

Sanddünen, mit den Feuertasten wählt Ihr die aktuelle Waffe, visiert feindliche Mechs und Gebäude an und marschiert vor- oder rückwärts. Um mit Eurem Jumpack in die Lüfte zu steigen und das Feuer zu eröffnen, betätigt Ihr die Zeigefingertasten. Mit dem Steuerkreuz dreht Ihr Euch und dirigiert gleichzeitig ein Fadenkreuz über den Bildschirm, das Ihr auf die Zielmarkierung Eures Bordcomputers ausrichtet. In der linken oberen Ecke informiert Euch ein Radar über Feindbewegungen im nahen Umfeld. Temperaturanzeige und ein Modell Eures Mechs verraten den Zustand Eurer

Die PPK- und Laserorgie "Mechwarrior 2" ist Activision insgesamt gut gelungen, obwohl gegenüber der Brettspielvorlage die Features der Stahlgiganten auf ein Minimum reduziert wurden - gnadenlose Action rückt in den Mittelpunkt. Ihr haltet Euch nicht lange mit komplizierten Steuertechniken auf, sondern startet sofort durch. Leider könnt Ihr Euren Kampfkoloß nicht mit beliebigen Waffen bestücken, die wenigen Geschützkombinationen lassen etwas Monotonie aufkommen. Abgesehen davon ist eine Kombination aus durchschlagenden Langstreckenraketen und panzerschmelzenden Laserbatterien ohnehin die beste Wahl, die übrigen Waffen verstauben als Sammlerobjekte im Nachschublager. Die komplizierten klanglichen Einsatzbeschreibungen können nicht verbergen, worum es bei "Mechwarrior 2" geht: Feuern, bis die Rohre glühen.

Robert Bannert



Hat er mich nicht gesehen? Auf dem Radar erkennt Ihr, daß der Mech nur den Lockvogel für einen Hinterhalt spielt.



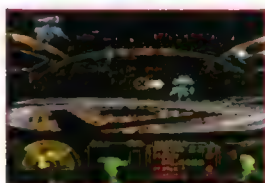
In der Luft sind Eure Feinde am schwersten zu treffen: Eine gezielte Raketen salva führt jedoch meist zum Erfolg.



Gut getarnt: Auf grauen Planetenoberflächen müßt Ihr schon zweimal hinschauen, bevor Ihr einen Feind im Trümmerfeld ausmacht.

Andere Versionen

Den Vorgänger "Mechwarrior" für das Super Nintendo testeten wir in MANIAC 5/94 mit 79% Spielspaß. Die PC-Version von "Mechwarrior 2" ist deutlich Strategieorientierter und enthält zusätzliche Features.





Im Dunkeln ist gut muckeln: Stampft Ihr in die falsche Richtung, weist Euch ein Pfeil am Bildschirmrand zu Eurem Einsatzort



Selbst schuld: Wer Berge und Hügel besteigt, befindet sich sofort im Kugelhagel.

Kampfmaschine. Habt Ihr einen Gegner in weiter Ferne anvisiert, hilft Euch die Feindanalyse in der linken unteren Ecke. Kommt Ihr im Kampfgetümmel vom rechten Weg ab, zeigt Euch ein blauer Punkt die Richtung zum nächsten Missionsziel. Je nach Auftrag marschierst Ihr mit mächtigen Schritten auf geheime Basen und Waffenfabriken zu, begleitet Reparaturroboter durch Blech-übersäte Schlachtfelder oder jagt unter Zeitdruck rasende Züge, die Ihr Ziel nicht erreichen dürfen. Hinter Felsen und Hügeln lauern feindliche Mechs, um den passenden Zeitpunkt für einen Überraschungsangriff abzuwarten. Diese greifen nicht nur plump an, sondern locken Euch auch mit List und Tücke in fiese Hinter-

halte. Besonders rüstige Modelle sind wie Ihr mit Jumpsacks versehen und nehmen Euch aus der Luft unter Beschuss. Glücklicherweise lässt sich Euer Torso nach hinten neigen, nervige Pixeljagd am oberen Bildschirmrand bleibt Euch erspart. Kommt es schließlich zum Kampf gegen ein feindliches Hauptquartier, ist flottes Waffenwechseln und Dauerfeuer angesagt: Da sich Eure Geschütze nach jedem Schuss neu aufladen müssen und Gegnernachschub aus allen Richtungen dem Oberkommando zur Hilfe eilt, ist massiver Beschuss und anschließende Flucht ratsam. Bleibt Ihr siegreich, rettet Euch ein Transportraumschiff aus der heißen Zone. In der heimischen Resi-

denz angekommen, informiert Euch eine kurze Statistik über Eure Erfolge. Wer jedoch als rauchender Schrotthaufen auf dem Schlachtfeld endet, übt seine Fähigkeiten im praktischen Trainingsmodus. *oe*



"Seek and Destroy": Treibstoffdepots, Fabriken und Geheimbasen sind Eure Hauptangriffsziele.

Ganz im Sinn zünftiger Mechschlachten steht das prächtige FMV-Intro: In feinsten Renderqualität verfolgt Ihr eine Mechschlacht in einer verwinkelten Felsenschlucht. Im Spiel sind jedoch Berge und Täler eher spärlich verteilt.

"MechWarrior 2" fasziniert mich gerade wegen dem fiktionalen Bärenstärkerei und der einfachen Handlung. Die Steuerung ist schnell erlernt und überfordert Euch nicht mit verwegenen Tastenkombinationen. Eure Gegner sind clever geplant und sorgen für einige Überraschungsmomente. Obwohl Ihr meist gegen eine kollektive Intelligenz und locken Euch gemeinsam in den Hinterhalt. Im Endeffekt spielen sich jedoch die meisten Missionen gleich. Außerdem vermissen wir einen Zoom-Radar - auf Eurem Bildschirm bemerkt Ihr Feinde erst, wenn Euch die Raketen schon um die Ohren schwirren. Überdies ist auch die notwendige Bewaffnungsoption zu spärlich. Management-Elemente hatten nicht geschadet und für mehr Motivation gesorgt. Dafür entschädigen hübsch gezeichnete Metalribs und fast flickerfreie Polygonböcken.

Oliver Ehrle



MANIAC eliminiert die Konkurrenz: Das gegnerische Hauptquartier ist schwer bewacht, eine Überhitzungspause bedeutet Euren Tod.

SPIELSPASS 70%

MECHWARRIOR 2

Hersteller: **Activision**

System: **Playstation**

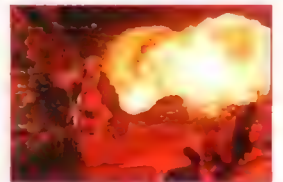
Zirkapreis: **100 Mark**

Grafik: **72%** Sound: **80%**

Flottes Mech-Geballer mit simpler Steuerung, wuchtigen Metalribs und cleveren Gegnern: Viele Missionen spielen sich jedoch gleich.



In der Mechwerkstatt rüstet Ihr Euren Stahlkolb mit verschiedenen Waffensystemen aus.



Crypt Killer

Sony-Pistoleros

dürfen mit dem Konami-Hyperblaster auf Monsterjagd gehen. Die giftgrüne Lichtpistole wird in Japan schon seit der Veröffentlichung des Ballerspiels "Horned Owl" ver-



Im Level-Menü dürft Ihr den nächsten Einsatzort auswählen. Sechs Krypten stehen zur Auswahl.

kauft. Ende März kommt das Gerät auch bei uns in den Handel. der Preis liegt bei knapp 70



Euer schielender Polygon-Mentor gibt Euch vor jedem Abschnitt Tipps, um zu überleben.

Mark. Saturn-User spielen natürlich mit der gewohnten "Stunner"-Lichtpistole Monster-Terminator.



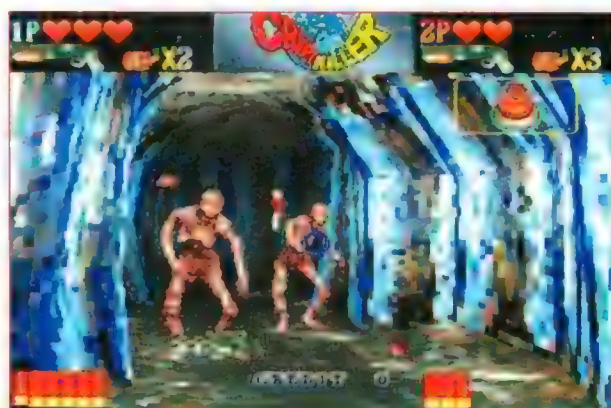
Die flinke Medusa fungiert als Level-Boss und rückt Euch mit ihrer Brut auf den Hals: Feuer frei!



Nachschub für Gamegun-Shooter-Fans: Während Sega mit den qualitativ besten "Virtua Cops" zeigt, wie und warum das Schnellfeuer-Genre Spaß macht, bemüht Konami einen

Automaten aus dem eigenen Hause, um zu zeigen, was man anders machen kann.

Als "Crypt Killer" wagt Ihr Euch (beim Automaten mit brachialer Pump-Gun, in den Heimumsetzungen mit Plastik-Colts) in monsterüberlaufene Altertümer, um richtig reich zu werden: In jeder Spielstufe wartet nämlich ein wertvoller Diamant auf Euch. Aufgrund dieser Gier stören Euch die zahlreichen Mumien.



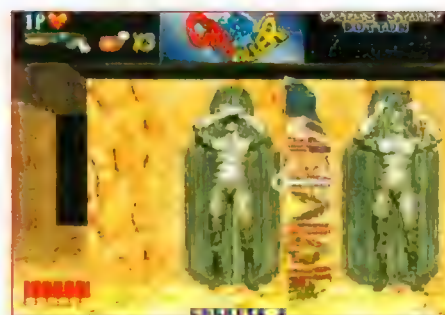
Wie in der Geisterbahn zuckelt Ihr durch die Höhlen und zerballert dabei auftauchende Bitmap-Fäulnisse.



Treffer des skelettierten Bates-Verschnitts: Die zirkusreifen Knochelli-Brüder bei ihrer Messer-Nummer

Skelette, Fledermäuse und Ratten recht wenig: Ihr zerschießt die plötzlich ins Blickfeld ruckelnden Bitmap-Objekte, die sofort in mehrere Fleischbrocken zerfallen. Manchmal wirft ein rüstiges Skelett auch Messer auf Euch. Steinskulpturen drohen zu zerbersten und mysteriöse Blasen schweben auf Euch zu.

Doch auch in solch kritischen Situationen behaltet Ihr einen kühlen Kopf: Sämtliche Gefahren lassen sich durch eisernes Dauerfeuer beherrschen. Schaltet Ihr im Optionsmenü gar den Auto-Reload ein, braucht Ihr nicht mal mehr neben den Bildschirm schießen, um nachzuladen: In solchen Fällen schmerzt Euer Schußarm bald mehr als der Biß eines Monsters, der Euch eines von drei



Klischee-Gegner: In den Pyramiden tummeln sich quicklebendige Mumien.

Lebens-Herzen abzieht. Ballert Ihr schnell genug auf herumstehende Kisten, dürft Ihr für ein paar Sekunden mit Gatling-Kanone und MG aufräumen. Wirds Euch zu hektisch, zündet Ihr eine von drei Bomben, die kurzzeitig für Ruhe auf dem Bildschirm sorgen. In jeder der sechs Gruften wartet nach anstrengendem Marsch durch drei Teilabschnitte ein Monster-Boss mit breiter Energieleiste auf Euch: Schlagt Ihr Medusen und Steinungeheuer in die Flucht, kassiert Ihr den verborgenen Kristall und reist umgehend zur nächsten Monsterparty. *ch*

SPIELSPASS 47%

CRYPT KILLER

HERSTELLER: Konami

SYSTEM: Saturn

ZIRKA-PREIS: 100 Mark

GRAFIK: 32% SOUND: 71%

Grafisch haarsträubendes Horrorkabinett. Trotz der grauerregenden Präsentation kurzzeitig amüsant.

18

SPIELSPASS 47%

CRYPT KILLER

HERSTELLER: Konami

SYSTEM: Playstation

ZIRKA-PREIS: 100 Mark

GRAFIK: 33% SOUND: 71%

Äußerst schwach präsentierter Lichtpistolen-Ausflug in's Geisterland. Nach einigen Spielchen grausig langweilig.

18

! Bislang war "Revolution X" als Referenz für grausige Zekreuz-Shooter ungefocht, erzt Krypt Konami an die Horror-Gruft. Was Euch hier an Grafikmüll entgegenkommt, spottet jeder Beschreibung. Das ist allerdings keine Überraschung, denn auch das Automaten-Original kloppte auf tiefem Optik-Niveau. Das Spiel selbst ist für das Genre durchaus annehmbar. Von allen Seiten hümpen Ratten, Mumien und Skelette heran und sorgen für anspruchsvolles Geisterbahnvergnügen mit hohem Hektik-Faktor. Die Werferextras sowie überraschende Kameraschwenks lassen sogar einen Hauch Abwechslung in die müßigen Pixel-Gruften wehen. Doch nach dem Durchspielen habt Ihr genau vom "Plan B" der Gamegun-Shooter. Daß ich trotzdem mein Gehirn aufsetze, liegt am morbiden Trash-Appeal, der das Produkt umgibt.

Christian Blendl

Andere Versionen: Weitere Umsetzungen sind nicht geplant

Entwickler: High Score Entertainment, Stormfront Studios, USA • Projektleitung: Mark A. Fong • Produzent: Don L. Daglow • Spieldesign: Scott Orr, Michael Pole • Programmierung: Mark A. Fong, Masami Yamada • Sound: Andrew Boyd

Andretti Racing



Das abwechslungsreichste 32-Bit-Rennspiel gibt's jetzt auch für den Saturn: Bei

"Andretti Racing" habt Ihr nicht nur die Auswahl unter 16 grafisch detaillierten Strecken, sondern bestimmt auch noch die Rennklasse, in der Ihr fahrt. In der Indy-Car-Klasse (technisch mit der Formel 1 vergleichbar) nehmt Ihr im engen Flitzer mit präzise abgestimmtem Fahrwerk Platz, die modifizierten Serien-Karosserien im NASCAR-Wettbewerb hingegen steuern sich deutlich schwammiger. Zusätzlich zur schwierigen Cockpit-Ansicht gibt's zwei übersichtliche Perspektiven hinter dem Auto.

Neben der Möglichkeit, eine eigene Karriere als Rennfahrer zu starten, freut sich der Motor-Freak auch über die audiovisuelle Präsentation: In der Fahr-schule dürft Ihr per FMV-Interview miterleben, wie der Andretti-Clan über die Faszination des Motorsports, die eigene Karriere und die Fans denkt. PS-Unkundige Spieler lassen sich die optimale Kurventechnik erklären. Die Steuerung ist auf Action ausgelegt und binnen Minuten beherrscht: Zwar könnt Ihr einige Parameter wie Reifentyp und Abtrieb beeinflussen, doch um zum Champion zu werden, braucht Ihr vor allem schnelle Reaktionen.

Zweispiel-Duelle wurden ohne Geschwindigkeits-Einbußen realisiert, trotz Split-Screen halten sich die Pop-Up-Effekte in Grenzen. Zum Speichern Eurer Fahrer-Daten werden 447 Blocks des Saturn-RAMs benötigt. *cb*



SPIELSPASS

86%

HERSTELLER Electronic Arts

SYSTEM Sega Saturn

ZIRKA-Preis 100 Mark

GRAFIK SOUND 83% 73%

Umfangreiches Action-Geräse mit einer Prize Simulation, Langzeit-Spielspaß und einem gut gelösten Split-Screen-Modus.

Indycar auf Abwegen: Laßt Euch nicht von den Kurs-Details ablenken.



Mit dieser rundherum gelungenen Saturn-Umsetzung kommt der PS-Wahn zurück! Knapp ein halbes Jahr nach der PlayStation-Version verdrängt hat erneut Runde um Runde im US-Rennkalender. Zu den Pluspunkten zählen detaillierte (aber manchmal von Grafikern gezeichnete) Kurse mit vielen schönen Details sowie der Zwei-Klassen-Bonus. Pentext: gelungen ist die Steuerung. Die beiden Fahrzeug-Typen (NASCAR und Indy) unterscheiden sich deutlich voneinander, fahren sich aber ähnlich gut. Zwar fehlen im Vergleich zur PlayStation transparenter Rauch und zuschaltbarer Rückspiegel, doch der Unterhaltungswert wird dadurch nicht gesunken. "Andretti Racing" ist das Rezept für Saturn-Passier, die Daytona OCE durchgeädert haben und jetzt dringend Nachschub brauchen!

Christian Blendl



WAS MACHT DIESE DAME, WENN SIE VOLL IN FAHRT KOMMT?



Andere Versionen: Die Playstation-Version von Andretti Racing wurde in MAN!AC 10/96 mit 86% Spielspaß bewertet

Monster Trucks

PS-Inflation auf der Playstation: Nach Gremlin's "Hardcore 4x4", das



"Hardcore 4x4": Gnadenlose Hetzjagden durch die Gelände-Hölle.

Wert auf kompromißlos-extreme Kurse legt, und den "Monster Trucks" von Psygnosis startet bald der dritte Offroader auf der Sony-Konsole. Mit "Test Drive Offroad" von Accolade, das über Eidos vertrie-



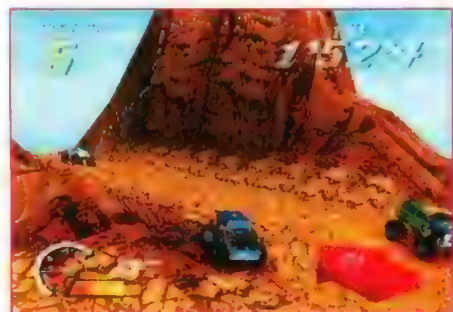
"Test Drive Offroad" für den PC: In Kürze erscheint die Playstation-Version.

ben wird, dürft Ihr wie beim vorliegenden Titel selbständig durch's Buschwerk bretern.

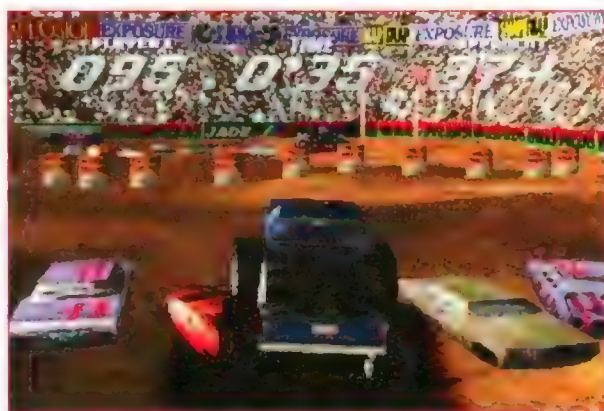


Ein tollwütiger VW-Bus drückt den MANIAC-Truck zur Seite: Solche Attacken könnt Ihr kaum abwehren.

PS Ihr habt Euch gerade erst von Schütteltrauma und Blessuren des holprigen "Hardcore 4x4" erholt und wollt zurück in einen bulligen Pick-Up? Dann steigt in einen der "Monster Trucks" von Psygnosis! In mörderischen Rennen fahrt Ihr nicht nur durch sieben halbsbrecherische Rundkurse mit steilen Hängen und verzwickten Engstellen, sondern nehmt im "Endurance"-Modus auch an einer Schnitzeljagd über vier unterschiedliche Areale teil. Bevor's an den Start geht, wählt Ihr Euch eines von mehreren Custom-Monstern, die mit bulliger Federung, überdimensionierten Reifen und unterschiedlichen Leistungsdaten um einen mutigen Fahrer buhlen. Berücksichtigt dabei die Schwierigkeiten der Strecken: So machen Euch in den Canyons (viele Sprungschanzen)

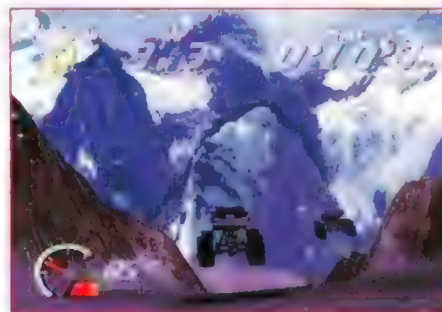


Canyon-Jagd: Der rote Pfeil rechts unten zeigt Euch den kürzesten Weg zum nächsten Checkpoint.



Ami-Vorliebe: Das recht monotone "Car-Crashing" verlangt ständiges Vor- und Zurückfahren per Schanze.

gut gefederte Modelle zum Sieger, auf dem eisigen Gletscherplateau dagegen entpuppen sich schwere Trucks mit guter Bodenhaftung als vorteilhaft. Während der Rennen solltet Ihr das Zusammenspiel zwischen Bremse und Gas gut beherrschen. Ständiges Vollgas läßt Euch nicht nur an Mauern knallen und in Lava-Pfützen verbrutzeln, son-



Augen zu und ab: Auf dem Gletscher gibt's "koan Weg und koa Sünd", dafür aber steile Abhänge.

Nach dem hyperschnellen "Destruction Derby 2" besinnt sich Reflections wieder auf die Spielbarkeit. Mit permanentem Gasfuß landet Ihr im Bankett, geführlie Steuerung und Kurskenntnis sind die Grundlage jedes Truckers Erfolges. Dank der im Vergleich zu "Hardcore 4x4" gemäßigteren Berg- und Talfahrten sind mehr fahrerische Kniffe als bei der Konkurrenz nötig. Der Orientierungsmodus ist eine prima Ergänzung zu den Rundkursrennen. Oft genug bleibt Ihr fuchtelnd im Niemandsland hängen, dann werden entdeckt Ihr witzige Abkürzungen. Die Grafik baut sich zwar mit sichtbaren Pop-Ups auf, doch das nehme ich zugunsten der flüssigen Animation und der fast fehlenden Polygon-Umgebung gerne in Kauf. Insgesamt ist auch bei diesem Truck-Epos etwas zu viel Glück im Spiel – trotzdem macht's eine Menge Spaß.

Christian Blendl



In der entferntesten von vier Perspektiven beobachtet Ihr verspätete Fahrer auf dem Weg zum Checkpoint.

dem vergrößert auch unnötig Euren Kurvenradius. Die "Endurance"-Rennen fordern Euch zusätzlich mit Orientierungssinn: Ein Pfeil zeigt ständig die Position des nächsten Checkpoints an – wie Ihr möglichst schnell dahin kommt, bleibt Euch überlassen.

Vorsichtige Naturen nehmen den vorgegebenen Pfad. Abenteurer suchen den direkten Weg über steile Gebirgskämme, rasen an idyllischen Feriensiedlungen vorbei und bleiben auch mal in einer Sackgasse hängen. Höhepunkt jeder Saison ist das destruktive "Car Crashing": Ihr fuhrwerk in einer Arena auf Autowracks herum, um möglichst viel

Punkte abzustauben. In den Championships (egal ob Normal- oder Orientierungsrennen) erhaltet Ihr bis zu zehn Punkte für die Platzierung – wenn Ihr nicht vorher durch zu große Beschädigung ausscheidet. Um auf Nummer sicher zu gehen, speichere Liga-Fahrer nach jedem erfolgreichen Rennen ab, "Time Trial"-Aufwärmrunden machen mit den Kursen vertraut. Bis zu neun Trucker dürfen nacheinander antreten – Splitscreen- und Linkmodus wurden leider vergessen. *ch*

77%

SPIELSPASS

HERSTELLER
Psygnosis

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAPHIK SOUND
75% 69%

Wilde Truck-Rallye durch Schnee und Sand. Viele Optionen sorgen trotz einiger Design-Schnitzer für Langzeitspaß.

Entwickler TV Interactive
 Produzent Andrew Pines
 Design Todd Papaleo
 Programmierung Todd Squires, Eddi Gaul
 Sound Michael Henry, Martin Wilde, David Grace

Slam Scape



Konzeptlos und unmotiviert
 Das "Slam Scape"-Vehikel ballert
 Leuchtkugeln in die Textur-Pampa.

PS "God lives Underwater" – soviel zum Glaubensbekenntnis der gleichnamigen Grungeband, die vom Medienriesen Viacom prompt für die Trash-Ballerei "Slam Scape" verpflichtet wurde. Neben einer (meiner Meinung nach) geschmacklosen Musikvideo-Auswahl findet Ihr auf der CD ein surreales "Battlezone"-Universum: Statt klobigem Vektor-Panzer steuert Ihr einen sprungtüchtigen Hover-Craft über die planen Textur-Ebenen. Waffenstarrende Frittenbuden und rumpflöse Rotorblätter ersetzen

Feindpanzer sowie die klassischen Geometrie-Blöcke. Allerdings muten die wirren "Slam Scape"-Ballereien eher wie eine böartige "Battlezone"-Persiflage denn ein Klassiker-Remake an. Die antiquierte 3D-Engine ist ähnlich schludrig wie die uninspirierten Grunge-Einlagen – von Level-Design ist zwischen Polygon-Pappnasen und fantasielosem Gedudel keine Spur. Laut US-Handbuch sind Soundeffekte und Musik im Tourbus der Band runtergerissen worden – für die Level-Gestaltung tippen wir auf die Kaffeepausen. *rh*

SPIELSPASS 34%	
HERSTELLER	Viacom
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-Preis	100 Mark
GRAFIK	43%
SOUND	48%
FMV-Gigs und Faschingszauber aus dem Zufalls-Editor: Katastrophaler "Battlezone"-Clone mit wirren Extrawaffen und Trash-Appeal.	

Andere Versionen
 Den Import-Test findet Ihr in MANIAC 12/96. Umsetzungen sind keine geplant

Entwickler From Software, Japan
 Produzent Naotoshi Zin
 Design Toshiya Kimura, Shinichiro Nishida
 Programmierung Eichi Hasegawa, Toshio Shimada
 Grafik Yasuyoshi Karasawa, Mitsushiro Okamura

King's Field



Schneckenpost: Unser
 einheimischer "King's Field"-Elf
 spricht deutsch, ist aber fußlahm.

PS Japanische Dungeon-Metzler stöbern bereits durch das vierte "King's Field"-Verlies, deutsche Spieler müssen sich vorerst mit dem Debüt-Rollenspiel begnügen: Ihr schlüpft in die Lederstiefel eines spitzohrigen Polygon-Prinzen und erkundet aus Ego-Shooter-Perspektive dreidimensionale Kavernen. Aggressive Münz-Lieferanten (Riesenschnecken, Skelette, Gigantokraken) sowie verschrobene Wafenhändler wurden allesamt als 3D-Charaktere konzipiert und werden mit hektischem Echtzeit-Gefuchtele

vertrimmt. Außer seichter Rätselkost, Schalterkombinationen und tristen Shading-Bestien lockt Euch der schnöde Rollenspieler-Mammon: Die Hauptmotivation für eine Expedition in's verhalten präsentierte "King's Field"-Gemäuer sind das Aufstocken von Münzsammlung, Waffenkammer und Klopfer-Kompetenz. Wer Plot-Verstrickungen bevorzugt, kann dem tristen 3D-Geschlitz wenig abgewinnen – weder Storyboard noch Effekte veredeln das Simpel-RPG, das als PAL-Version mit Letterbox-Balken auskommen muß. *rh*

SPIELSPASS 61%	
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-Preis	100 Mark
GRAFIK	58%
SOUND	60%
Hack'n'Slay-Jagd mit 3D-Kavernen und trägen Polygon-Bestien. Dank unverwüßlichem Sammel-Konzept den einen oder anderen Ausflug wert.	

Andere Versionen
 Der US-Import von "King's Field 2" wurde in MANIAC 2/97 mit 64% Spielspaß getestet

DICH NASS!



Die rasenden Bräute von Jet Rider wecken karibische Stranderinnerungen. Auf ihren rasanten Jet Ski schlagen sie sich durch Mangrovensümpfe und nehmen auch schon mal die Abkürzung über die Autobahn. Jetzt exklusiv auf Sony PlayStation.



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

Spider



Als gemeine Vogelspinne wurdet Ihr in's "Nanotech"-Laboratorium hineingetragen, doch jetzt erinnert Ihr

Euch nur noch dunkel an Eure rein biologische Existenz: Forscher mit fragwürdigen Absichten pflanzten aberwitzige mechanische Implantate wie Mini-Raketenwerfer und Mikroben-Giftspritze in Euren Spinnenkörper. Als Umwelt-Terroristen den Komplex verwüsten und mit der modernen Hightech-Ausrüstung verduften, macht sich Aufbruchsstimmung im Labor breit: Heerscharen kybernetisch manipulierter Insekten fliegen, krabbeln und hüpfen ins Freie und bringen damit das biologische Gleichgewicht in Gefahr. Ihr dagegen bewahrt einen kühlen Arachnoiden-Kopf und bahnt Euch den Weg zum Hauptquartier der Bösewichte, um dem unheimlichen Forscher-Treiben endlich ein Ende zu bereiten.

Wie im Jump'n'Run "Pandemonium" krabbelt Ihr auf einer fest vorgegebenen Route nach links oder rechts, während die Kamera Euch mit Schwenks und Zooms immer genau im Blickfeld behält. Lodernde Flammen-Abgase überspringt Ihr, plötzlich zu Boden splitternde Reagenzgläser zwingen Euch zu überlegtem Vorgehen. Doch Eure natürlichen Fähigkeiten erlauben Euch, auch an steilen Laborwänden hinaufzuspazieren und schlecht einsehbare Möbelkanten nach versteckten Extras abzusuchen: Jeweils 100 Isotop-Symbole ergeben ein Extraleben, "Plus"-Symbole



Im Lava-Keller des Stadtmuseums tummeln sich Skorpione und Hornissen. Versengt Euch nicht die Körpermaare!



Power-Extras: An der Unterseite einer Vitrine zerplatzt eine mutierte Cyber-Spinne.

frischen Eure Energie auf und die zahlreich herumliegenden Implantate rüsten Euch zum Spinnen-Terminator hoch. Anfangs quält Ihr Euch noch mit einer winzigen Stahl-Klaue herum, doch mit Zielsuchraketen und Minen explodieren dicke Nacktschnecken, bombenwerfende Fledermaus-Patrouillen und feindliche Spinnen auch ohne gefährliche Nah-

kampf-Aktionen. Manche der mitunter recht kurzen Abschnitte beherbergen mehr als einen Ausgang, und nur mit einem ausreichendem Exit-Guthaben dürft Ihr zum nächsten Schauplatz vorstoßen. Daher sucht Ihr bereits bewältigte Lagerräume und Parks nochmal auf, um gut versteckte Abzweigungen zu entdecken. Habt Ihr das Zeitliche gesegnet, speichert Ihr auf Karte oder notiert ein Paßwort.

Unbegrenzte Continues erleichtern Euch das Vorgehen, trotzdem hat "Spider" einen kniffligen Weg vor sich: Nur mit konzentriertem Lernen von Hindernis-Bewältigung und den Bewegungsmustern Eurer Feinde werdet Ihr in der Science-fiction-Fauna überleben. *ch*

Die Karte

von "Spider" verrät nicht nur, wo Ihr gerade herumturt, sondern zeigt auch die Anzahl der vorhandenen Ausgänge. Jeder Spielstufe: Rote Exits wurden noch nicht aufgestöbert, blaue hingegen schon benutzt. Nach jedem Gesamtkomplex (vier bis sechs Levels) müßt Ihr



Als Spinne kommt man viel 'rum: Die scrollende "Spider"-Übersichtskarte.

eine Mindestanzahl von Ausgängen gefunden haben – seid Ihr zu faul gewesen, müßt Ihr in bereits bekannten Lagern nach neuen Wegen suchen.



Während die Laser-Hornisse Ziel nimmt, versucht Ihr, Euch auf den Förderbändern zu halten!



Der Endgegner des Fabrik-Komplexes haut auf den Putz: Durch Umkreisen und schnelles Schlagen besiegt Ihr ihn!

"Spider" schaltet im Gegensatz zu Action-intensiven Jump'n'Runs wie "Lomax" einen Gang runter. Meist habt Ihr nur einen Insekten-Gegner auf dem Bildschirm und tastet Euch langsam an einen versteckten Ausgang heran, ohne konzentriertes Vorgehen und die richtige Taktik kommt Ihr nicht weiter. Der entspannend-herausfordernde Spielablauf ist technisch kompetent umgesetzt. Zwar bleibt das Scrolling nicht immer flüssig, doch mit abwechslungsreichem Lichtzauber, realistischen Insekten-Animationen und beeindruckenden Perspektiven-Wechseln wird Eure Neugierde geweckt. "Spider" ist kein Hüpf-Meilenstein, dafür fehlt ein durchdachteres Spieldesign (teils wird's etwas frustig) und etwas mehr "Oomp", doch die wichtige Kriech-Idee wurde zu einem kurzweiligen, professionellen 32-Bit-Abenteuer verarbeitet.

Christian Blendl

SPIELSPASS 76%

SPIDER

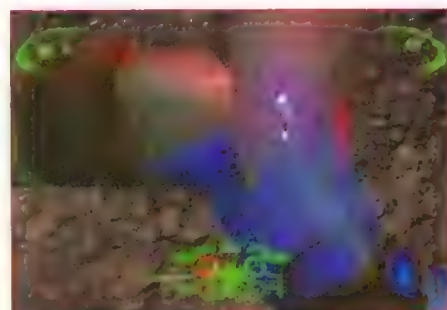
HERSTELLER
BMG

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

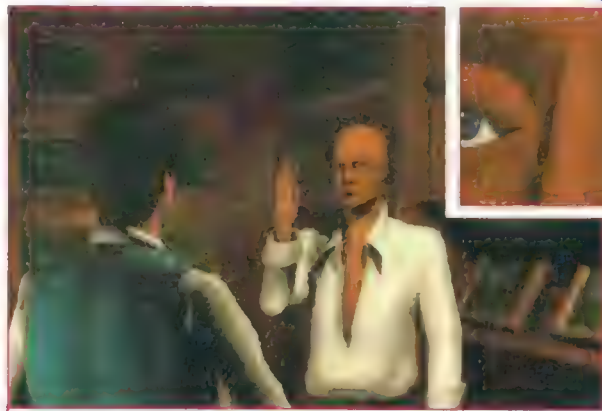
GRAFIK SOUND
65% 78%

Intelligentes Insekten-Hüpfspiel mit vielen Geheimnissen und spannendem, aber nicht hektischem Spielablauf.



Im schumrigen Röhrensystem pirscht Ihr Euch vorsichtig an ein Raketenbeinchen-Implantat heran.

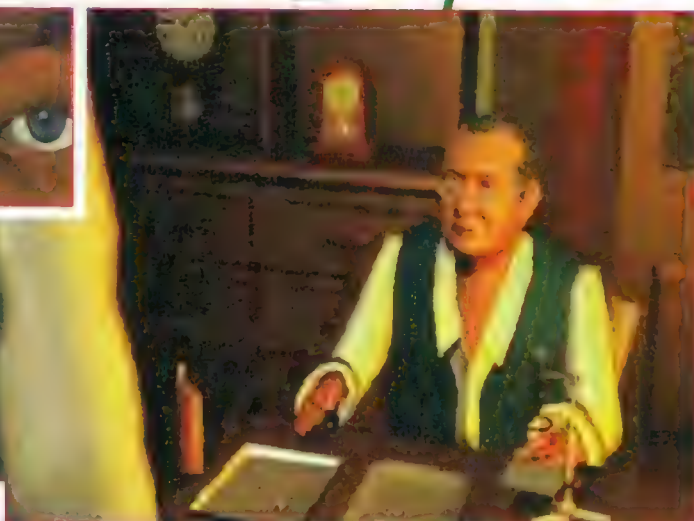
Gekka Mugentan Torico



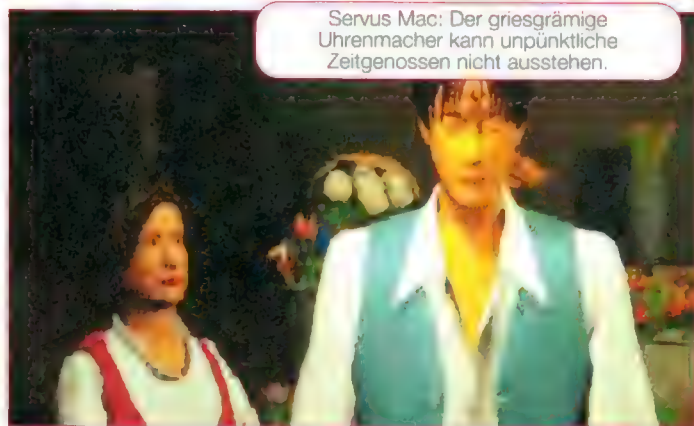
Howdy Knasti: Euer Zellenbruder vom Spielbeginn entpuppt sich als heißblütiger Schmetterling-Otaku.



Ah, eine Geheimtür: Die meisten Rätsel in "Torico" löst Ihr ohne großes Nachdenken oder Recherchieren.



Servus Mac: Der griesgrämige Uhrenmacher kann unpünktliche Zeitgenossen nicht ausstehen.



Die freundliche Blumenverkäuferin Rose freut sich über jeden Besuch und ist für einen Flirt zu haben

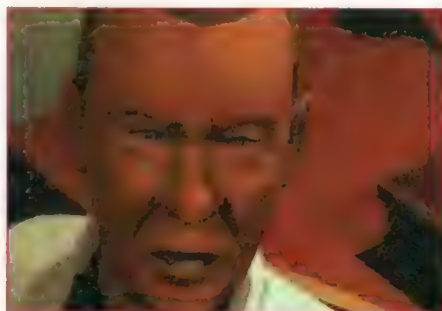
Wer kurz nicht aufpaßt oder nach längerer Zeit wieder ins Abenteuer einsteigt, kann sich auf das Speicher-Management von "Torico" verlassen: Dialoge und besondere Ereignisse holt Ihr Euch via Memory-Menü wieder ins Gedächtnis zurück.



SA Für die Fans interaktiver Filme und beklemmender 3D-Abenteuer hat Segas japanische Entwicklungsabteilung "Die Legende der Mondstadt: Der Gefangene" erdacht. Statt die Szenen jedoch mit realer Kamera zu filmen, wurde eine riesige Render-Welt auf dem Computer entworfen und in FMV-Sequenzen zerschnipselt – Platzbedarf: zwei CDs.

Nach Spielbeginn findet Ihr Euch in Form eines stattlichen Render-Jünglings im Knast des verschlossenen Nebeldorfes wieder: Ihr leidet unter totaler Amnesie, wißt nur, daß Euch der niederträchtige Stadthalter Jade eingebuchtet hat. Eure Stirn ziert eine geheimnisvolle Tätowierung, ein Zeichen, mit dem nach alter Legende die Einwohner der Mondstadt gebrandmarkt werden. In dieser Stadt herrscht angeblich die ewige Jugend und der gierige Herrscher des Nebeldorfs (Lord Gordon) setzt alles

daran, diesen Ort zu finden. Nachdem Ihr der Zelle entkommen seid, findet Ihr Euch in den Straßen des Nebeldorfes wieder: Aus der Ich-Perspektive schlenkert Ihr per Steuerkreuz feldweise die Gassen entlang, dreht Euch um 90 Grad und untersucht mit bloßem Drücken nach oben Gegenstände. Habt Ihr einen Schlüssel, ein Buch oder andere nützliche Objekte entdeckt, laßt Ihr sie mit



Onkel Doc verweist Euch aus seinem Büro: Leider passen die Mundbewegungen nicht immer zur Digistimme.

einem Feuerknopf-Click im Beutel verschwinden. Trefft Ihr auf Eurem Weg einen Passanten, wird auf Film-typische Außenperspektiven umgeblendet. Im Plausch mit den Bewohnern des Nebeldorfes erfahrt Ihr wichtige Hinweise und Tips, wie Ihr das Geheimnis um die Mondstadt löst. Die Dialoge könnt Ihr jedoch nicht beeinflussen: Eure Gegenüber geben ausschließlich Standard-Kommentare von sich, präzises Nachhaken ist nicht möglich. Kommt Ihr dem Rätsel nicht an einem Stück auf die Spur, speichert Ihr im Tagebuch per Backup-RAM Euren Spielstand. oe

"Gekka Mugentan Torico" hält Euch mit seiner mystischen Stimmung und überraschenden Story-Wendungen bei Laune. Der interaktive Renderfilm mit Adventure-Elementen läßt Euch mehr Handlungsraum als andere interaktive Filme wie z.B. Accram's "D". Viele Abenteuer sind jedoch begründete Rätsel gewohnt. Ich hätte mir ein Interface gewünscht, mit dem man verschiedene Gegenstände auf dem Bildschirm anschauen kann. So untersucht Ihr pro Bild nur einen oder gar keinen Gegenstand, für einige Sammler ein frustigendes Erlebnis. Obendrein fehlen verstreute Gags, die FMV-Schnipsel sind teils pixelig und den raren Actionsszenen fehlt jeder Schwung. Dafür ist "Gekka Mugentan Torico" ein gemächliches Adventure, das sich angenehm spielt und Euch mit seiner markigen Geschichten bezaubert.



Oliver Ehrle

SPIELSPASS 60%

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1997 Disk A

HERSTELLER
Sega

SYSTEM
Saturn

ZURKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
64% 73%

Für den Videospiel-Newcomer:
Relaxes FMV-Adventure mit teils pixeliger Optik, einfachen Rätseln und mystischer Stimmung.

16

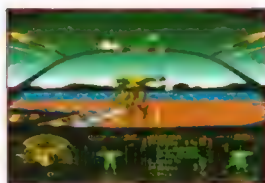
Lost Vikings 2

Das australische Software-Haus Beam ist seit Mitte der 80er Jahre aktiv, besonders mit den beiden FASA-Titeln "Mechwarrior" und "Shadowrun" für 16-Bitter erregte das Team Aufsehen: Die "Battletech"-Schlachten wurden als dreidimensiona-



In Beams "Shadowrun" stürmten 1994 Cyber-Krieger und Fantasy-Monster das Super Nintendo.

les Roboter-Scharmützel umgesetzt und stellten die dato rasante- sten Mech-Gefech- te. "Shadowrun" ist ein isometrisches Rollenspiel mit Echtzeit-Schuß- wechseln: Monströses Spiel- Terrain, verzwickter Cyberpunk-Plot und knallharter Sarkas- mus sind in den Mammut-Städten des Paper'n'Pencil-Universums Trumpf.

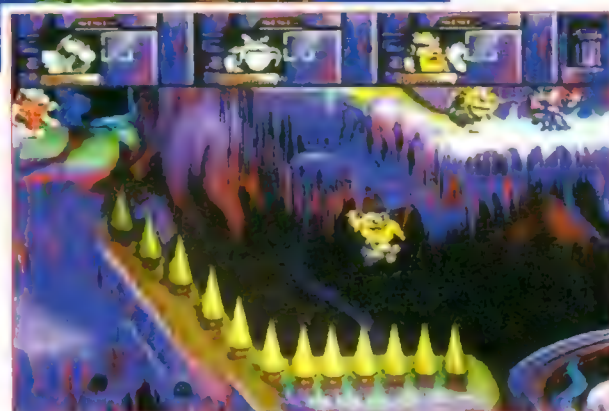


Dreidimensionale Mech-Schlachten: "Mechwarrior" erschien 1994 für das Super NES.



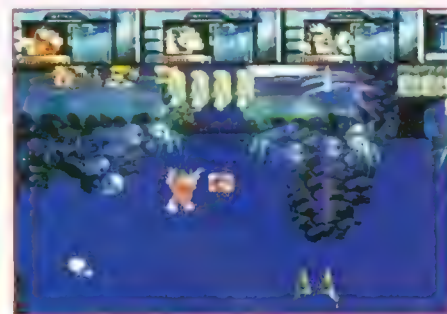
Wikinger-Tarzan Baleog schwingt sich mit dem Cyber-Arm über Abgründe und Fallgruben hinweg.

SA Render-Rabauken auf intergalaktischer Kaperfahrt: Nachdem sich Euer Wikinger-Trio im 16-Bit-Vorgänger durch Alien-Raumschiffe und futuristische Hüpf-Szenarien gerätselt hat, wollen sich die erschöpften Nordmänner erstmal am heimischen Herd aufwärmen. Aber kaum im Wikinger-Hort angekommen, um bei Met und Wildbret die jüngsten Abenteuer zum besten zu geben, werden Eure Recken schon wieder ins All verschleppt: Der schleimige Alien-Fürst hat die Niederlage aus Teil 1 noch nicht verwunden und beamt Euer Trio auf das außerirdische Mutter-Ufo. Die Reaktion: Eure Wikinger sind stinksauer, hauen die Kommandozentrale zu Klump und teleportierten kurzerhand auf den nächst- besten Fixstern. Auf dem finsternen



Olaf beim freien Fall: Der rundliche Kämpe hält seinen Schild über den Kopf und gleitet durch die Luft.

Jump'n'Puzzle-Himmelskörper materia- lisiert, begutachten Eure Knollennasen Hightech-Mitbringsel vom Raumschiff: Anstatt klebrige Aliens und mittelalter- liches Fantasy-Getier wieder mit Pfeil und Bogen in Schach zu halten, wehrt sich Gruppen-Kämpe Baleog diesmal mit Lichtschwert und Stahlarm. Mit dem bio- nischen Greifwerkzeug grabst Ihr nach versteckten Gegenständen, hangelt Euch



Olaf beim Taucherkurs: Der Team- Chef erreicht als einziger der Helden Objekte und Mechanismen unter Wasser.

über Abgründe und delit auch dem hart- näckigsten Ritter den Blechfrack ein. Nimmersatt Olaf verläßt sich wie im Vorgänger auf seinen mannsgroßen Rundschild: Der beliebte Wikinger postiert sich vor Feuerfallen oder schützt seine Kollegen vor heißem Drachen-

odem, beim Sprung von einer Felszinne wird der metallbeschlagene Holz- deckel als Fallschirm ent- fremdet. Seine Schwerfäl- ligkeit macht der träge Fettwanst mit lautstarken Furz-Offensiven wett: Die aggressiven Körpergase geben Euch Auftrieb oder pusten Hindernisse wie Stalaktiten und Falltüren durch die Korridore. Gruppenkopf Erik will mal wieder mit dem Kopf durch die Wand: Das

muskulöse Großmaul rennt brüchiges Mauerwerk ein, taucht mit einer Alien- Atemmaske in unterirdische Ströme ab oder zischt mit Düsenstiefeln durch die Puzzle-Welten. Wie im 16-Bit-Vorläufer schaltet Ihr mit Links- und Rechtstastern zwischen den Charakteren um: Ihr begutachtet die Rätsellage und schickt eine Figur mit passenden Talenten vor. Wer über die magischen Zutaten für die nächste Level-Teleportation oder einen Schlüssel stolpert, verstaut den Gegen- stand im Handgepäck oder drückt ihn einem willigen Waffenbruder in die Hand. rh



Während Olaf mit dem Schild Feuerbälle abwehrt, kraxelt der struppige Wolf Fang zum Schlüssel.



Level-Teleport mißglückt, Wikinger futsch: Charaktere wie der Drache Karn übernehmen kurzfristig den freien Platz

Die "Lost Vikings" haben Geschichte und Kluft. In der ersten Episode, "Die verlorenen Wikinger", führt die Helden durch eine riesige, futuristische Welt, die von einem Alien-Fürst kontrolliert wird. Die zweite Episode, "Die verlorenen Wikinger", ist eine spannende und herausfordernde Reise, die die Helden durch eine riesige, futuristische Welt führt. Die dritte Episode, "Die verlorenen Wikinger", ist eine spannende und herausfordernde Reise, die die Helden durch eine riesige, futuristische Welt führt. Die vierte Episode, "Die verlorenen Wikinger", ist eine spannende und herausfordernde Reise, die die Helden durch eine riesige, futuristische Welt führt. Die fünfte Episode, "Die verlorenen Wikinger", ist eine spannende und herausfordernde Reise, die die Helden durch eine riesige, futuristische Welt führt. Die sechste Episode, "Die verlorenen Wikinger", ist eine spannende und herausfordernde Reise, die die Helden durch eine riesige, futuristische Welt führt. Die siebte Episode, "Die verlorenen Wikinger", ist eine spannende und herausfordernde Reise, die die Helden durch eine riesige, futuristische Welt führt. Die achte Episode, "Die verlorenen Wikinger", ist eine spannende und herausfordernde Reise, die die Helden durch eine riesige, futuristische Welt führt. Die neunte Episode, "Die verlorenen Wikinger", ist eine spannende und herausfordernde Reise, die die Helden durch eine riesige, futuristische Welt führt. Die zehnte Episode, "Die verlorenen Wikinger", ist eine spannende und herausfordernde Reise, die die Helden durch eine riesige, futuristische Welt führt.

Robert Bannert

77%

NORSE BY NORTON

HERSTELLER
Interplay

SYSTEM
Saturn

ZURKA-Preis
100 Mark

GRAPHIK SOUND
59% 60%

Norweger auf Abwegen: Das verirrte Abenteuer-Trio hat jede Menge auf dem Knobelkasten - und 33 harte

Black Dawn



Praktisch: Die neue Anzeige am rechten Bildschirmrand informiert Euch über Eure aktuelle Flughöhe.

Nach den Playstation-Piloten halten auch Saturnsoldaten den "Black Dawn"-Steuerknüppel in der Hand: Mit Eurem schwer bewaffneten Helikopter startet Ihr zu Tag- und Nachtmissionen in Wüste, Eislandschaft und idyllischem Grün. Die Saturn-Version unterscheidet sich spielerisch kaum vom Sony-Vorgänger: Nur den plumpen Zwei-Spieler-Modus haben sich die Programmierer gespart, dafür informiert Euch eine neue Anzeige über Eure Flughöhe. Leider ist die Feuerknopfbedienung etwas umständlich.

Andere Versionen
 Die Playstation-Version erhielt in MANIAC 1/97 mit 70% Spielspaß

cher als beim Sony-Hubschrauber: Wie Ihr mit dem rechten Daumen im ohnehin hektischen Kampf die zahlreichen Tastenkombinationen gezielt betätigt, bleibt wohl ein Geheimnis der Programmierer. Auch auf dem Saturn sind die Simulationsperspektiven für den flotten Spielablauf zu unübersichtlich, Saturnpiloten entscheiden sich für die praktische "Von hinten"-Perspektive. Für die dezenten Mankos entschädigen Euch pfeilschnelle Tiefflüge, Extrasorgen, heroische Synthiemärsche und militärisch strenger Digi-Funkkontakt. **oe**

SPIELSPASS 68%

HERSTELLER
 Virgin

SYSTEM
 Saturn

ZIRKA - PREIS
 10 Mark

GRAFIK **SOUND**
 63% 78%

Da knattern die MGs: Flotte Helikopterballerei mit komplizierter Steuerung, knackigen Missionen und nervösem Digi-Funkkontakt.

Hexen



Wer weder Pixelblut noch antiquierte Farbwahl scheut, freut sich über die gehaltvolle Monsterhatz.

Der englische Entwickler Probe setzt Ravens actiongeladenes Fantasy-Scharmützel für den Saturn um: Ihr hechelt wie in der Playstation-Fassung mit Kämpfer, Kleriker oder Magier durch dreidimensionale Gemäuer und zerschnitzelt Bit-map-Getier aus AD&D-Guß. Bewaffnung, Artefakte und magisches Handwerkszeug wurden in mittelalterlichem Outfit gehalten und mit Echtzeit-Keilereien im Ego-Shooter-Look gepaart. Für Puzzles und Fallenmechanik hat sich Raven streng an das Fantasy-Ambiente

Andere Versionen
 Die Playstation-Version wurde in MANIAC 3/97 mit 80% Spielspaß getestet

gehalten: Die technischen Errungenschaften der Welt "Hexen" hat man auf Flaschenzüge und mystische Mechanismen beschränkt. Ravens Ego-Ballerei verblüfft mit rustikalem RPG-Flair und fasziniert neben Hardcore-Shootern auch den neugierige Abenteurer: Objektliste sowie Monstervielfalt stellen manche Rollenspiel-Enzyklopädie in den Schatten. Zudem ist Probes Saturn-Kämpfe deutlich flotter zu Fuß als der krampfgeschüttelte Sony-Krieger. Dickes Minus: Die Speicher-Option mußte riesigen Paßwortkolonnen weichen. **rh**

SPIELSPASS 80%

HERSTELLER
 GT Interactive

SYSTEM
 Saturn

ZIRKA - PREIS
 100 Mark

GRAFIK **SOUND**
 68% 78%

Monströser Ego-Shooter mit tollem Fantasy-Appeal und mittelalterlichem Gegner-Getier: Technisch flüssiger als die Playstation-Version.

Media Tec

Media Tec GmbH • Am Rundbogen 13b • 44265 Dortmund
 Fon: 0231 / 72 46 490 • Fax: 0231 / 72 46 492

PLAYSTATION SOFTWARE		PLAYSTATION HARDWARE	
BAPHOMETS FLUCH	85.90 DM	ACTION REPLAY	79.90 DM
BEDLAM	88.90 DM	HF-ADAPTER	39.90 DM
BLACK DAWN	87.90 DM	MAD CAT LENKRAD	149.90 DM
BUBBLE BOBBLE 2	84.90 DM	MEMORY CARD 15 SLOTS	39.90 DM
COMMAND & CONQUER 2	98.90 DM	MEMORY CARD 360 SLOTS	89.90 DM
CONTRA	89.90 DM	NE G CON	79.90 DM
COOLBOADERS	88.90 DM	PAD FARBIG	39.90 DM
CRUSADER NO REMORSE	84.90 DM	PREDATOR GUN	69.90 DM
DESTRUCTION DERBY 2	98.90 DM	RGB/LINK KABEL	29.90 DM
DISRUPTER	84.90 DM		
EXHUMED	84.90 DM		
FIFA SOCCER 97	84.90 DM	NINTENDO 64	
FIRO & KLAUD	79.90 DM	NINTENDO 64 + SPIEL US	749.90 DM
HARDCORE 4X4	89.90 DM	NINTENDO 64 DT	399.90 DM
HEXEN	88.90 DM	MEMORY CARD	49.90 DM
INT. SUPERSTAR SOCCER	88.90 DM	PER4MER LENKRAD	139.90 DM
LEGACY OF KAIN	88.90 DM	JOYPADVERL/NGERUNG	29.90 DM
MYST	79.90 DM	MARIO 64 DT	99.90 DM
NASCAR RACING	84.90 DM	MARIO KART 64	US o.A.
NBA IN THE ZONE 2	93.90 DM	NBA HANGTMEUS	169.90 DM
NBA LIVE 97	84.90 DM	PERFECT STRIKER JP	189.90 DM
PANDEMONIUM	84.90 DM	PILOTWINGS DT	119.90 DM
PLAYER MANAGER	85.90 DM	PRO BASEBALL JP	189.90 DM
RESIDENT EVIL	89.90 DM	SHADOW OF THE EMPIRE US	189.90 DM
SLAM & JAM	59.90 DM	TRILOGY US	159.90 DM
SOVIET STRIKE	84.90 DM	TUOK DINOSAUR HUNTER DT	144.90 DM
THE CROW	84.90 DM	TUOK DINOSAUR HUNTER US	169.90 DM
TOBAL NO.1	89.90 DM	WAYERACE DT	99.90 DM
TOMB RAIDER	89.90 DM	Versandkosten per Post NN	9.90 DM
TOP GUN	89.90 DM	Irrtümer & Preiskorrekturen vorbehalten.	
TWISTED METAL 2	88.90 DM	MULTINORM PLAYSTATION	449.- DM
VICTORY BOXING	85.90 DM	MULTINORM UMBAU	69.- DM

Wir haben die Eier!

USA - Japan - Germany - Ostern'97

Nintendo 64 **399,- DM**
 Virtual Boy **199,- DM**

Formel 1 HGP 64 **199,- DM**
 D--m 64 **199,- DM**

Neo Geo Cartridge System **299,- DM**
 Samurai Showdown II (jap.) **119,- DM**

PC Engine Duo-R ab **269,- DM**
 Bomberman '94 **79,- DM**

Fon: 089 - 896 892 18

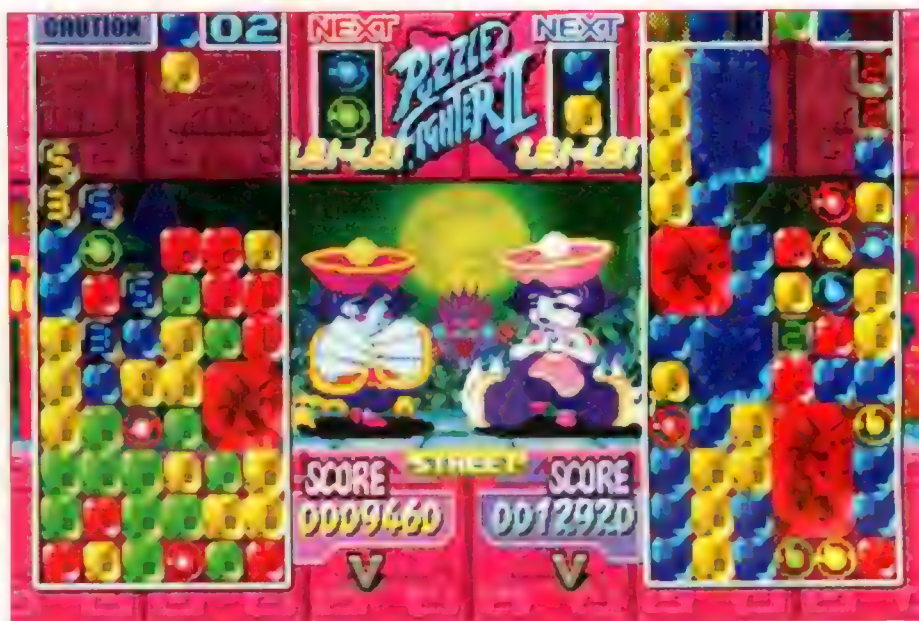
Fordern Sie unsere umfangreichen Preislisten an. Außerdem An- und Verkauf von Gebrauchtspielen. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen. Geschäftszeiten Montag - Samstag 12.00 - 20.00 Uhr
 Fon: 089 - 896 892 18
 Fax: 089 - 896 892 19
 e-mail: globalinx@eol.com
 http://users.eol.com/globalinx/

GLOBAL LINXS
 USA - Japan - Germany

Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Capcom kennt kein Pardon: Im Aktuell-Teil dieser Ausgabe präsentieren wir gleich zwei neue "Street Fighter"-Prüfungsstücke – einmal die Polygon-Inkarnation "Street Fighter EX" und zum anderen die offizielle Fortsetzung "Street Fighter 3". Letzteres setzt auf CD-ROM-Automaten-Hardware und traditionelle Bitmap-Optiken. Ob Capcom mit dieser rücksichtslosen Ausbeutung seiner Vorzeige-Helden den Geschmack der Kundschaft trifft, wird sich spätestens im Herbst zeigen, wenn die Heimumsetzungen der Arcade-Titel erscheinen. Überhaupt bleibt Capcom seinen 80er-Jahre-Helden erstaunlich treu: Neben den Straßenkämpfern erlebt auch der blaue Winzling "Mega Man" in regelmäßigen Abständen neue Abenteuer – meist als Hüpfheld im erbitterten Kampf gegen Dr. Wily, obwohl er auch Jobs als Fußballstar und demnächst als Rennfahrer und 3D-Abenteurer annimmt.

So ist es recht: Wenige Wochen nach der Japan-Veröffentlichung haben sich Capcom's „Street Fighter“ auf das europäische Festland vorgekämpft. Die identischen Playstation- und Saturn-Versionen von „Super Puzzle Fighter 2 Turbo“ erscheinen dieser Tage zum Vorzugspreis von knapp 70 Mark. Spielerisch hat sich natürlich gegenüber der kurz getesteten Import-Version (siehe MANIAC 2/97) nichts geändert – lediglich der Zusatz "x" mutierte zu "Turbo". Die Capcom-Kämpfer legen bis zu ihrem Polygon-Debüt in "Street Fighter EX" eine Ruhepause ein und schärfen ihren Geist als Hauptdarsteller einer Geschicklichkeits-Grübelelei. Ähnlich wie bei allen anderen „Tetris Columns“-inspirierten Tüfteleien sehen wir auf dem Bildschirm zwei Zylinder, in die von oben Spielsteine hinabpurzeln. Diese Spielsteine bestehen grundsätzlich aus zwei Quadern, die nach links und rechts bewegt sowie um die eigene Achse rotiert werden. Euer vordringliches Ziel ist es, diese Spielsteine farblich passend auf dem Boden des Zylinders anzuordnen. Dabei könnt Ihr sie horizontal oder vertikal stapeln – am meisten Sinn macht es jedoch, Rechtecke aus vier, sechs oder acht gleichfarbigen Elementen zu bilden. Mischt sich nämlich ein pulsierender Kringel in das Spielstein-Duo, vaporisiert er alle zusammenhängenden Spielsteine einer Farbe, sobald er auf der Kette sicher gelandet ist. Je größer Eure Konstruktion, desto böser erwischt es den Kontrahenten, wenn er postwendend die Negativ-Extras abbekommt. Habt Ihr in Eurem Zylinder gar eine Kettenreaktion ausgelöst, bricht nebenan buchstäblich eine Welt zusammen. Die Anti-Spielsteine materialisieren in Form von Zeitbomben, die von fünf rückwärts ticken, ehe sie zu normalen



Pixel-Power: Je besser Ihr farblich zuordnet, desto mächtiger die Rechteck-Konstruktionen (rechter Zylinder)

Spielsteinen mutieren. Darüberhinaus gibt es nur ein weiteres Extra, das Euch zugute kommt: Ein funkelnder Diamant zerstört alle Spielsteine einer bestimmten Farbe in Eurem Zylinder. „Super Puzzle Fighter 2 Turbo“ könnt Ihr in verschiedenen Schwierigkeitsgraden gegen den Computer spielen oder Ihr fordert einen menschlichen Partner heraus. Neben dem „Street Puzzle Mode“ erwartet Euch der Arcade-Modus – wer perfekt spielt, erarbeitet sich Zugriff auf Sound-Menüs, geheime Charaktere und die heftige Expert-Spielstufe. Und was hat das Ganze mit „Street Fighter“ zu tun? Nun, als Identifikationsfiguren stehen acht kampferprobte Capcom-Zöglinge bereit, die jeweils ein besonderes Special aufweisen, das als "Counter Gem" geführt wird. Außerdem seht Ihr die beiden gewählten Protagonisten stets in der Mitte des Bildschirms, wo sie Eure Abräumaktionen mit typischen Angriffs- und Verteidigungs-Moves optisch und akustisch begleiten. mg



Sowohl im Arcade- (ganz oben), als auch im Puzzle-Modus (oben) wählt Ihr aus acht "Street Fighter"-Charakteren.



Der Hintergrund wechselt mit den Charakteren. Allerdings hat dies nur optische Konsequenzen, spielerisch ändert sich dadurch überhaupt nichts.

Wer hatte das gedacht. Nach all den Jahren spiele ich doch noch mit Ryu, Ken und Chun-Li. Die Puzzle-Premiere der Langzeit-Kämpfer ist gelungen – auch wenn man färrnerweise sagen muß, daß die Spielerei ohne die bekannten Charaktere etwas an Charme verlieren würde. Dennoch basiert „Super Puzzle Fighter 2 Turbo“ auf einem halbwegs eigenständigen Konzept, das sich zwar simpel anhört, aber taktische Finessen in sich trägt. Geschickte Bauten mit Kettenreaktions-Garantie zeichnen den Meister-Puzzler aus. Anfänger begnügen sich mit den „Nur weg damit“-Strategie-Counter-Gem-Techniken (besonders komplexe Spielstein-Konstruktionen) und versteckte Features sorgen für zusätzliche Motivation. Schade nur, daß Capcom keine Multiplayer-Modi eingetauscht hat und sich akustisch wenig Mühe gab (trotz G-Sound).

Martin Galsch

Andere Versionen – Weitere Umsetzungen sind nicht geplant

SPIELSPASS 81%

HERSTELLER: Capcom

SYSTEM: Playstation

ZIRKA - PREIS: 70 Mark

GRAFIK: 50% SOUND: 58%

Gradlinige Zylinder-Tüftelei mit den „Street Fighter“-Charakteren: Einfach konzipiert, aber trotzdem überaus fesselnd.

SPIELSPASS 81%

HERSTELLER: Capcom

SYSTEM: Saturn

ZIRKA - PREIS: 70 Mark

GRAFIK: 50% SOUND: 58%

Intelligenter „Tetris/Columns“-Verschnitt mit den zeitlosen Capcom-Fightern. Technisch belanglos, spielerisch erstklassig.

ZAPP
G•A•M•E•S

A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



☎ 06131/23 04 92

SONY PSX

SATURN

BUSHIDO BLADE	JP 149,-	SCROCHER	US 129,-
TIME CRISIS	JP 199,-	MANX TT	JP 129,-
MECH WARRIOR	US 129,-	RESIDENT EVIL DASH	JP 139,-
RALLY CROSS	US 129,-	ASSAULT SUIT LEYNOS 2	JP 129,-
BREATH OF FIRE 3	JP 149,-	HEXEN	I.V.
U.V.M.		U.V.M.	

Nintendo 64

TUROC	I.V.	STARFOX	I.V.
REV LIMIT	I.V.	U.V.M.	
HUMAN GP	I.V.		

HTTP://www.zappgames.com

PLAYSTATION/SATURN
AN + VERKAUF VON
GEBRAUCHTSPIELEN
06731/10845

RUN PACIFIC
FOR GLOBAL IMPORTS/EXPORTS

NINTENDO 64 **DM 399**
NINTENDO 64 CARTS **DM 110-180**
NEW N64 HARDWARE **Made in Hong-Kong**
CDs (PSX, SS) **FROM DM 30**
SAT CHIP **DM 29**

TO ORDER FROM GOODS AT COMPETITIVE PRICES
FROM ONE OF THE MOST EXPERIENCED EXPORTERS
IN THE BUSINESS CONTACT US NOW FOR A
FULL RANGE OF PRODUCTS AND A QUICK AND
PROFESSIONAL SERVICE.

FAX +852 2676 2382
EMAIL RUN@PACIFIC.ABEL.CO.UK

WE CAN EXPORT GOODS FROM HONG-KONG
TO EUROPE IN 72 HOURS, WITH EASY
PAYMENT OVER THE COUNTER AT ANY
BRANCH OF DEUTSCHE BANK

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 43 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Nintendo 64 399,95

Intern. Superstar Soccer*	dt 149,95
Mario	dt 99,95
Pilotwings	dt 119,95
Star Wars*	dt 129,95
Turok* (angebl. am 1. März)	dt 149,95
Wave Race*	dt 99,95

PlayStation 389,95

adidas Soccer Intern.*	dt 99,95
Andretti Racing	dt 79,95
Ball Blazer*	dt 89,95
Baphomets Fluch	dt 89,95
Black Dawn	dt 109,95
Comm&Conquer	dt 99,95
Contra - Legacy of War*	dt 109,95
Crash Bandicoot	dt 89,95
Crow - City of Angels*	dt 89,95
Crusader No Remorse*	dt 49,95
Destruction Derby	dt 69,95

Disruptor

Exhumed*	dt 89,95
FIA Formel 1	dt 109,95
FIFA Soccer '97	dt 89,95
Hardcore 4x4	dt 89,95
Intern. Superstar Soccer*	dt 89,95
Lost Vikings 2*	dt 89,95
Mass Destruction*	dt 89,95

Monster Trucks*
NASCAR Racing
NBA in the Zone 2*
NHL Hockey '97

Onside Soccer

Pete Sampras Tennis	dt 99,95
Porsche Challenge*	dt 79,95
Power Play Hockey*	dt 79,95
Poed	dt 89,95
Projekt Overkill	dt 89,95
Resident Evil	dt 89,95
Return Fire	dt 79,95
Samurai Showdown*	dt 89,95
Sim City 2000	dt 89,95
Soviet Strike	dt 89,95
Spider*	dt 89,95
Spot 3 - Goes to Hollyw.	dt 89,95

Star Gladiator

Streetfighter alpha 2	dt 89,95
Suikoden*	da 99,95
Syndicate Wars*	dt 99,95
Tempest X*	dt 89,95
Tekken 1	dt 49,95
Tekken 2	dt 109,95
Tomb Raider	dt 89,95
Warhammer: ... Rat	pal 89,95
Wing Commander III	dt 89,95
Wing Commander IV*	dt 99,95
Wipe Out	dt 49,95
Wipe Out 2097	dt 99,95

WWF Wrestlemania
X-Com: Terror f t Deep

Saturn 399,-

Andretti Racing*	da 89,95
Bust a Move 2	dt 69,95
Dark Savior	dt 84,95
Daytona Champ. Edt.	dt 99,95
Destruction Derby	dt 89,95
Die Hard Arcade	dt 99,95
Exhumed	dt 99,95
Fighters Megamix*	dt 89,95
Fighting Vipers	dt 69,95
Mighty Hits (für Pistole!)	dt 99,95

Manx TT*

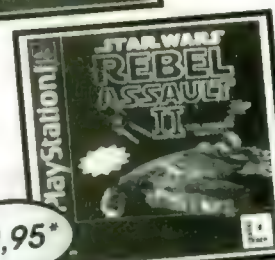
Nights + Pad	dt 139,95
Sea Bass Fishing	dt 99,95
Shining Wisdom	dt 99,95
Sonic 3D	dt 89,95
Soviet Strike	dt 89,95
Streetfighter Alpha 2	dt 49,95
Thempark	dt 99,95
Tomb Raider	dt 99,95
Worldwide Soccer '97*	dt 89,95
Worms	dt 59,95
WWF Wrestlemania	dt 99,95

SuperNintendo

Donkey Kong 3	dt 129,95
Lufia*	dt 119,95
Terranigma	dt 119,95

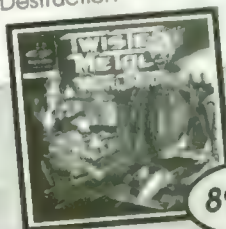


89,95



89,95*

und viele andere Titel auf Anfrage.
Druckfehler und Preisänderungen
vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM
Porto. NN 9,90 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln
versandfrei. Bestellungen bis 16.00 Uhr
werden noch am selben Tag verschickt.
Wir haften nicht für die Kompatibilität der
Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei
Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!



89,95*

89,95

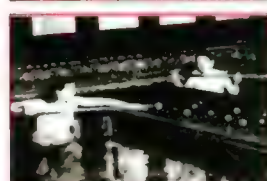
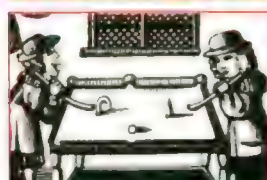
SILENT EDGE

030-627 09 154

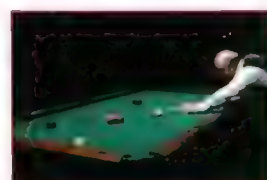
Mo bis Sa von 10.00 - 20.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

Virtual Pool

Das einzige Spezial-Feature von "Virtual Pool" ist eine Standbild-Inszenierung der Pool-Historie. Wer sich dafür interessiert, fühlt sich ein paar Minuten nett unterhalten.



Illustre Szenen aus der Billard-Historie: Schon mal Pool im Pool gespielt?



Trickshots und Grundtechniken der Billard-Spieler werden vom Profi vorgeführt



Mit dem Queue könnt Ihr jeden Punkt der weißen Kugel anvisieren und so alle realen Stoß-Tricks simulieren

PS Auf dem PC erschien "Virtual Pool" vor über einem Jahr, nun hat Interplay die Playstation-Fassung eingeloht: Die ernsthafte Billard-Simulation zeigt das komplette Pool-Zimmer in graziler Polygon-Optik, mit dem Joypad könnt Ihr nach Herzenslust zoomen und rotieren. Wahlweise steuert Ihr mit der Maus, müßt aber mangels Tasten-Vielfalt bestimmte Aktionen nach wie vor mit dem Joypad ausführen. Diese Kombination erfordert etwas Übung, doch Billard ist ja im allgemeinen kein Sport für hektische Gemüter. Dementsprechend vielfältig und tiefeschürfend sind die Optionen: Angefangen von den Spielmodi (8-Ball, 9-Ball, Rotation und normales Pool), über die facettenreiche Kugel-Manipulation bis hin zur Farbe des Tisch-Belages. Selbst als Pool-Profi müßt Ihr nicht fürchten, auf liebgewonnene Spezialmanöver zu verzichten. Praktisch jeder Live-Trick kann auch auf dem virtuellen Pool-Tisch ausgeführt werden. Außerdem sind Hilfslinien erlaubt, der Computer verrät auf Wunsch einen Stoß-Vorschlag, Ihr dürft die Kugel-Positionen manipulieren und sogar die Maus-Sensitivität justieren. Daß sich "Virtual Pool" an die Original-Regeln hält, versteht sich von selbst.

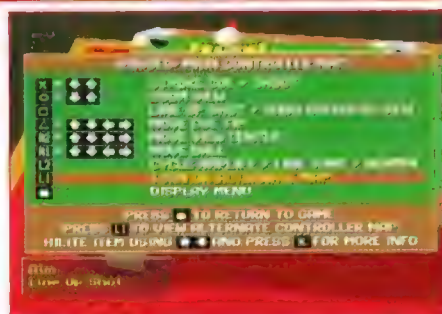


Bei "Virtual Pool" könnt Ihr den Tisch aus jedem Blickwinkel und in beliebiger Zoom-Stufe betrachten.

Wer sich gerne mit anderen Personen mißt, lädt entweder einen Kumpel ein oder verabredet sich mit neun unterschiedlich starken Computer-Queues. Auf dem Bildschirm seht Ihr leider zu keiner Zeit spielende Menschen (die Ausnahme lest Ihr in der Randspalte), ausschließlich das Queue grübelt lebhaft vor sich hin. Habt Ihr schließlich die richtige Position ausgetüftelt, setzt Ihr



Leider nutzt Interplay nur die Standard-Auflösung der Playstation: Dadurch wirken die Bälle manchmal etwas kantig



Die Steuerung sieht auf den ersten Blick verwirrend aus, ist aber sinnvoll für Joypad und Maus umgesetzt

zum Stoß an. Die Stärke legt Ihr nicht mittels Energiebalken fest, sondern bei Maus-Steuerung durch die Heftigkeit des Vorwärtsrollens. Nutzt Ihr das Joypad, entscheidet die Länge der Ausholbewegung. Wer sich nach etlichen Trainingseinheiten fit fühlt, der läßt sich vom Profi Trickshots vorführen und versucht, diese eigenhändig zu wiederholen. Wer die Gag-Situationen genau analysiert, lernt daraus auch für das normale Pool-Spiel. Natürlich könnt Ihr besonders gelungene Stöße (auch im Wettkampf) in der Zeitlupe genießen. *mg*



Gut lesbare Menüs auf tristem Grau: Die Präsentation ist zwar zweckmäßig, könnte aber in vielfacher Hinsicht etwas peppiger und optisch liebevoller sein.



Als Pool-Spieler bin ich für Interplays gelungene Adaption dankbar - auch wenn man nicht vergessen sollte, daß die Faszination Billard nur live vollends ruberkommt. Mit der Maus-Unterstützung haben die Entwickler zumindest versucht, das Kribbeln und die feinfühligke Mechanik beim Stoßen zu simulieren. Überhaupt ist die Steuerung angenehm, das facettenreiche Zoomen und Rotieren vor einem Stoß kommt der Tisch-Analyse beim echten Billard auffällig nahe. Dafür vermisse ich bei der planischen Präsentation und der 3D-Technik etwas Kreativität. Insbesondere eine höhere Auflösung hätte Tisch & Bälle gut getan. Auch wünschte ich mir FMV-Einspielungen der Gegner sowie Videospiel-gerechte, innovative Spielmodi. So unterhält "Virtual Pool" zwar die Billard-Freaks, springt aber kaum den Mainstream-Konsolisten an.



Martin Gaksch

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Arbeit

73%

VIRTUAL POOL

© 1995 Celeris Inc. All rights reserved. Virtual Pool and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. Press START to Continue

HERSTELLER	
Interplay	
SYSTEM	
Playstation	
ZIRKA-Preis	
100 Mark	
GRAFIK	SOUND
54%	44%

Gute Billard-Simulation für Pool-Protagonisten. Viele Features, aber technisch nur mittelpfächtig und lieblos präsentiert.

Exhumed



Ein unheimlicher Schurke: Gegner erscheinen als Bitmaps, sind aber auch aus kurzer Distanz noch ansehnlich.

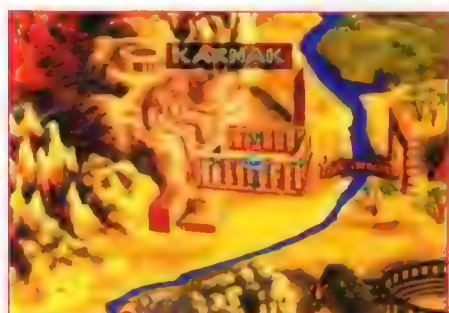
RS Im Herzen Ägyptens regieren grausame Mächte: Das Karnak-Tal wird von wiedererweckten Mumien, Riesenkäfern und schrecklichen Skorpion-Monstern terrorisiert, fast die gesamte Bevölkerung ist tot. Als Einzelkämpfer versucht Ihr, unter der Anleitung des Pharaos Ramses hinter das Geheimnis des Horrors zu kommen.

Auf einer Übersichtskarte wählt Ihr Euren Einsatzort: Ihr dürft jederzeit aktuelle Grabstätten per Kamel verlassen, um in anderen Tempeln nach Waffen, Munition, Funkgerät-Bruchstücken und ma-



Nach dem Wegsprengen einer Mauer erblickt Ihr ein Waffenextra, das alle Magazine auffüllt.

gischen Artefakten zu suchen. Letztere lehren Euch neue Fähigkeiten: So atmet Ihr mit der Sobek-Maske unter Wasser (erlaubt aufregende Tauchtouren durch Kanalsysteme) oder schwebt mit dem Isis-Schal sanft in dunkle Kellergewölbe. Mit neuen Fähigkeiten ausgerüstet, durchkämmt Ihr bereits komplettierte Gruften nach jetzt zugänglichen Extras: Sogar Erweiterungen der anfangs knappen Energieleiste budelt Ihr aus den fauligen Gewölben. Geht Euch im hitzigen Gefecht mit hüpfenden Kriechern und schalkköpfigen Anubis-Ver-schnitten die Munition für Flammenwerfer, MG und Pistole aus, nutzt Ihr entweder die aufgespürten magischen Waffen des



Die Landkarte: Wählt mit dem Cursor Euer Ziel. Je nach gefundenem Ausgang erscheinen weitere Tempel.

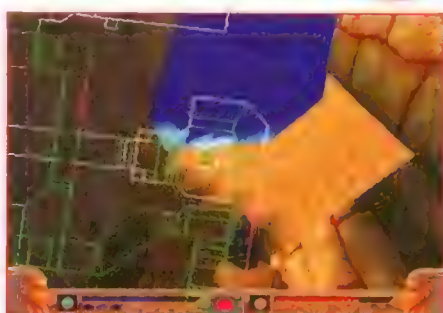


Blick nach oben: Mit 360°-Sichtfreiheit ermöglicht Euch "Exhumed" die Orientierung in den 3D-Bauten.

Gruften nach jetzt zugänglichen Extras: Sogar Erweiterungen der anfangs knappen Energieleiste budelt Ihr aus den fauligen Gewölben. Geht Euch im hitzigen Gefecht mit hüpfenden Kriechern und schalkköpfigen Anubis-Ver-schnitten die Munition für Flammenwerfer, MG und Pistole aus, nutzt Ihr entweder die aufgespürten magischen Waffen des

Pharaos (u.a. eine Amun-Handgranate und ein Angriffs-Zauber), oder greift auf die Machete zurück. Verirrt Ihr Euch in den kniffligen Bauten, aktiviert Ihr eine in's Spielgeschehen einblendbare Karte, die Ihr übersichtlich in Echtzeit begeht. Wißt Ihr nicht mehr weiter, reitet Ihr zum Pharaonengrab zurück und konsultiert den allwissenden Ramses, der Euch mit hilfreichen Ägypten-Tips aus erster Hand die Fundorte der nächsten Artefakte und Boss-Monster verrät. Doch nicht nur die für das Fortkommen wichtigen Heiligtümer sind lebensnotwendig: Gelingt es Euch nicht, bis zum dramatischen Finale alle Trümmer eines Funkgeräts zu bergen, werdet Ihr das Tal des Todes nicht mehr lebend verlassen. Nutzt daher die Möglichkeit, Eure Blick- und damit auch Schußrichtung frei zu justieren, damit Euch kein Gegenstand entgeht. Vor jedem Kamelritt dürft Ihr Euren Fortschritt (mit allen aktuellen Vorräten und der Lebensenergie) auf Karte sichern. *cb*

Christian Blendl



Wo bin ich? Mit eingeblendeter Karte orientiert Ihr Euch in den verwinkelten Katakomben.



Die Saturn- Version von "Exhumed" besticht durch flüssige Grafik und gleißende Lichteffekte. Mit der Sony-Fassung wurden zwar das Wasser und einige Extra-Kapseln transparent, doch die leidge Hardware-Macke der Playstation vermiest Grafik-Gourmets den Spaß durch extreme Texturverzerrungen. Die wabernden Steine desillusionieren den Video-Forscher genauso wie die jetzt kaum noch zu erkennenden, kümmerlichen Lichteffekte. Somit erlebt Ihr die volle Pracht des Spiels nur auf dem Saturn. An der Speicher-Front hingegen gibt's nichts Neues: Nach wie vor müßt Ihr einen Level komplett durchspielen, um speichern zu können – eine teils frustige Angelegenheit!

SPIELSPASS 85%

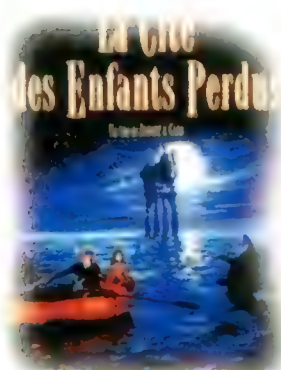
HERSTELLER	BMG
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-Preis	100 Mark
GRAPHIK	82%
SOUND	84%

Verzwickte 3D-Expedition in das rätselhafte Ägypten: Ein grandios inszenierter Ego-Shooter mit viel Abenteuer-Esprit.

Stadt der verlorenen Kinder

Kein Hollywood-Streifen, sondern ein französisches Kino-Spektakel stand dieser Umsetzung Pate: Der von Marc Caro inszenierte Film erzählt in surrealistisch angehauchten Bildern von einer Rote entführter Kinder. Waisen wie die kleine Miette (Judith Vittet) sollen den Wissenschaftler Krank (Daniel Emilfork) mit Unschuldsträumen versorgen: Fantasie und Träumerei sind für den verzweifelte Herr der "City of the Lost Children" Fremdwörter.

Miettes einziger Helfer ist der bullenstarke Walfänger "One", gespielt von Ron Perlman, der u.a. den Löwenmenschen in der "Beauty & the Beast"-TV-Serie spielte und auf der Besetzungsliste von "Alien 4" steht. Unten sieht das Filmplakat zum französischen Original "La Cité des Enfants Perdus".



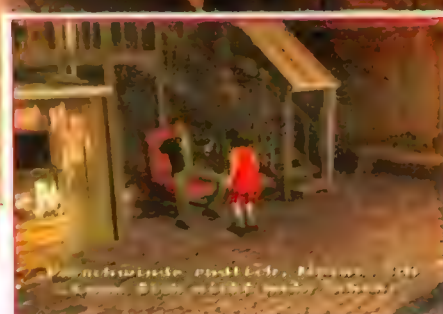
Puzzle-Lösungen werden mit FMV-Einspielungen belohnt: Die peinlichen Charaktere muten wie Stoffpuppen an



Mietze durchforstet das transparente Objekt-Menü: Wahl und Anwendung wurden auf unterschiedliche Buttons gelegt.



Ihr schleicht Euch über den Innenhof
des Waisenhauses: Hier findet Ihr
Zigaretenschachtel und Suppenknochen.



Wer auf dem Hof mit dem Hausmeister sprechen will, muß zunächst die Kameraeinstellung wechseln.

PS Die Liste katastrophaler Filmumsetzungen ist lang: Der Hersteller gibt Unsummen für die Lizenz aus. Techniker und Designer werden oft mit einem mageren Rest-Budget abgespeist und an einen Videospiel-ungeeigneten Plot gefesselt. *Psygnosis* geht für die Umsetzung zu Caros **"City of the Lost Children"** neue Wege: Anstatt sich sklavisch an die Kinohandlung zu halten, haben die Entwickler nur Hauptcharaktere und das cyber-venezianische Phantasieszenario in das Videospiel portiert – anschließend

tohte man sich in den Rahmen-Vorgaben hemmungslos aus, wo Akteurin Miette mit einem traditionellen "Alone in the Dark"-Adventure-Set konfrontiert wird. Euer Polygonmädel tippelt durch vorberechnete Render-Bauten, überquert Kanalsysteme mit grünem Giftmüll oder schlendert über einen Holzpiez – graue Häuserfronten und verwaschene Konturen vermitteln depressive Endzeitstimmung. Charaktere und Objekte lassen die französischen Designer in Echtzeit berechnen und passen sie mit dezenten Lichtfiltern dem Hintergrund an: Marschiert Euer Schulmädchen durch ein Hafenviertel mit grünen Neon-Leuchten, wechselt auch Miettes Texture-Röckchen die Farbe. Wie im Infogrames-Klassiker

oder Capcoms "Resident Evil" dirigiert Ihr Eure Heldin mit dem Steuerkreuz: Miette durchsucht sorgsam jeden Render-Winkel oder flitzt nach einem Rechtstaster-Druck mit kindlichem Übermut zwischen düsteren Gassen und verquerer Brücken-Architektur hindurch. Der Puzzle-Schwerpunkt liegt in herkömmlicher Adventure-Manier auf Objekt-Sucherei und -Einsatz: Da



Im Pförtnerhaus blockiert Ihr mit der Stahlbürste oder dem Suppenknochen die Registrierkasse.

[illegible]

Robert Bannert

Ihr zwischen vorberechnetem Mobiliar und Nebelschleiern nicht alle Gegenstände auf Anhieb erkennt, müßt Ihr über jeden Pixel einzeln schlendern. Erst wenn Miette die Kollisionsabfrage passiert, wird in einem Bildschirmwinkel das aufgestöberte 3D-Objekt eingeblendet. Wird Euer Charakter bei der Suche nach einem alten Suppenknochen von Müllbergen und Mauerwerk verhorgen, werft Ihr einen Blick auf den oberen Bildschirm-Rand: Ein Kamera-Symbol rechts oben verrät, ob Ihr außer dem aktuellen Blickwinkel noch eine übersichtlichere Kameraperspektive auswählen könnt.

Wer Objekte zusammenfügen oder gegen attraktivere Angebote eintauschen will, wechselt ins Gepäck: Hier könnt Ihr per Button-Druck Eure 3D-Habseligkeiten sortieren, ablegen oder mit der Szenerie kombinieren. *rb*



63%

HERSTELLER

Psynopsis

SYSTEM

Playstation

ZIRKA - PREIS

100 Mark

GRAFIK SOUND

68%

70%

Frei nach Filmvorlage: Waise Miette stolpert durch starre Adventure-Szenarien und ärgert sich über träge Spielmechanik.

Andere Versionen —————
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



NHL Face Off '97

der Schiedsrichter, der sonst mit Argusaugen jeden unerlaubten Check mit einer Strafzeit quittiert. Im Angriff steuert Ihr den

Realitätsnähe – warum? Polygongrafik – nicht nötig! Auch das neue "Face Off" vertraut auf seine spielerische Qualität.

RS Der EV Mering geht in die Sommerpause und rechtzeitig zur Eishockey-freien Saison kommt Sonys "Face Off" mit aktualisiertem 97er-Kader auf den Markt. Dank Lizenzen von NHL und der Spielervereinigung NHLPA schlittern alle Cracks der amerikanischen Profiliga übers Eis. Bis zu acht menschliche Spieler dürfen an den üblichen Spielmodi teilnehmen: Freundschaftsspiel, Meisterschaft oder Play-Off. Dank eines reichhaltigen Option-Menüs könnt Ihr so ziemlich jede Kleinigkeit selbst einstellen: Abseits, Line-Changes und Prügeleien lassen sich ebenso ausschalten wie

puckführenden Spieler bzw. den Sportsmann, der der Scheibe am nächsten ist. Mit Pässen und angetäuschten Schüssen legt Ihr den Weg aus der eigenen Hälfte zum gegnerischen Kasten zurück. Kommt Ihr vor dem zitternden Goalie frei zum Schuß, geht so manche Scheibe rein, über die der Kollege von EAs "NHL Hockey" nur lachen würde – bei "Face Off '97" haben auch Anfänger Erfolgserlebnisse. Natürlich dürft Ihr Euch auch einen eigenen Super-Spieler zusammenbasteln und Eure Angriffs- und Abwehrreihen nach gusto editieren. Spielt Ihr mit "Line Changes", müßt Ihr außerdem dafür sorgen, daß während des Spiels öfter ausgewechselt wird – sonst stehen nur noch ausgelaugte Hockey-Cracks auf dem Eis

Der Grafik-Experte Andreas Knauf hätte eine kleine Polygon-Kur nicht schlecht gestanden – so macht "Face Off '97" gegenüber der Konkurrenz von EA und Virgin optisch keine gute Figur. Spielerisch spricht es mich schon eher an: Statt genauem Zuspiel und allerlei Verrenkungen, um Gretzky zum Torschuß zu führen, zählen rascher Aufbau und schlaggeschossener Abschluß. Vor allem im spannenden Mehrspieler-Modus habt Ihr Eure Freude daran, den Gegner aufs Eis zu legen und zu Boxkämpfern herauszufordern



Statt mit fortschrittlicher Polygongrafik zu glänzen, setzt Entwickler "Killer Games" auch beim 97er-Update auf die herkömmlichen Bitmap-Sportler. Spielt Ihr aus einer "Weit weg"-Perspektive, ist das noch erträglich, von nahem sehen die



Nicht nur für die "On Ice"-Perspektive wünschen wir uns Polygon-Sportler

Eishockeyspieler aber ziemlich eckig aus. Die 98er-Version sollte Abhilfe schaffen!

SPIELSPASS	
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-Preis	100 Mark
GRAFIK	56%
SOUND	60%

Grafisch antiquiertes, aber kurzweiliges Action-Eishockey. Nicht geeignet für Realitäts-vernarrte Polygon-Freaks.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant. Den Vorgänger haben wir in MANIAC 2/96 mit 83% bewertet

UFO-Games

Ankauf - Verkauf - Tausch

Sony - Sega Saturn - Nintendo 64 - SNES -
Mega Drive - Mega CD - Game Boy -
Game Gear - PC-Spiele usw.

Tel.- u. Fax: 030-859 36 35
Bundesallee 71, 12161 Berlin

!! Nur für Händler !!
Tradelink
Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-SNES-N64

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

GROBI'S GAMESHOP



Täglich Neuheiten aus der ganzen Welt

05522 / 73477
Händleranfragen
unter:
05522 / 12200

Nachnahme 9 DM Ab 250 DM Versandkostenfrei (Software)
Aegidienstr. 28 37520 Osterode am Harz Fax: 05522/75825
Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller

Fighters Megamix



Im Zweispieler-Modus entscheidet Ihr Euch für offenes Prügel-Terrain oder die klaustrophobischen "Vipers"-Käfige.

Meister des Versteckspiels:

Segas Prügelknaben haben jede Menge Geheimcharaktere und versteckte Gags in petto – außer dem "Fighting Vipers"-Kumachan-Teddy geben sich alle Obermotze ein



Aufblasbar, elastisch und stocksteif: Der dicke "Vipers"-Kumachan trudelt durch die Arena

Stelldichein, sogar die "Virtua Cop 2"-Emanze ist mit von der Partie. Kaum spielbar, aber um so komischer sind klassische Sega-Flitzer wie ein "Daytona USA"-Mobil, der "Outrun"-Ferrari oder ein "Afterburner"-Jet. Aber bevor Ihr mit quietschenden Reifen durch den Ring heizen oder Euren Widersacher mit Düsenrückstoß versengen könnt, müßt Ihr die Bonus-Kämpfe erprügeln: Nur wer unter "Normal" eine Klopfer-Riege nach der anderen blau schlägt, stockt die Charakterwahl auf.



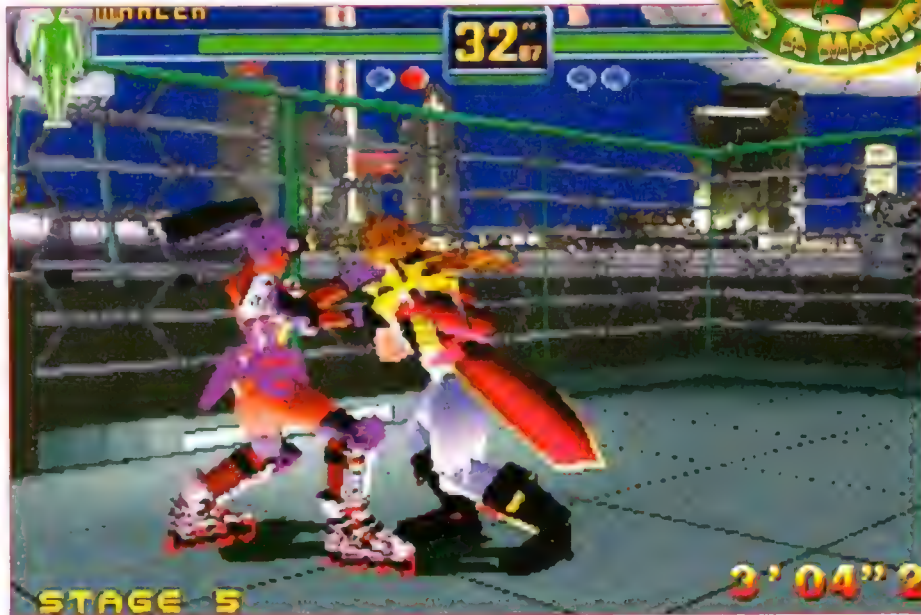
Keine Chance auf "Ring Out"-Bewährung: Wer die besseren Manöverkarten hat, gewinnt



Das japanische AM2-Programmier-Team schickt sein "Virtua Fighter"-Prügelkonzept zum wiederholten Mal in den Saturn-Ring. Doch anstatt eine neue Mannschaft zu trainieren, lädt Sega die "Virtua Fighter"- und "Fighting Vipers"-Teams ein und veranstaltet mit über 20 Charakteren das bislang größte Beat'em-Up-Turnier. Die Straßenvipern setzen ihren Kontrahenten mit gewohntem Manöver-Repertoire zu, Akiras Klopfer-Riege hat vor dem Mega-Event noch im "Virtua Fighter 3"-Dojo vorbeigeschaut, um bei ihren Arcade-Kollegen die neuesten Special-Tricks zu studieren. Mit

Segas Prügelknaben-Reizung hat den Siedepunkt erreicht: Spielerketten und Joypad-Steuerung behält man unverändert. Die Manöver, lassen sich nicht in Ausfallschritten analysieren und gehen nicht von der Hand. Beat'em-Up-Profi werden von der bislang größten Prügelmannschaft gerendert und verteidigen die Widersacher mit Konkurrenz-Manövern-Put. Wer die beiden Originals allerdings schon im Regel stehen hat, sollte den Kauf des technisch etwas schwächeren Updates überlegen. Die "Virtua Fighter 2"-Helden wurden auf die niedrigere "Fighting Vipers"-Auflösung heruntergerechnet. Mimik, Sprach-Samples und Animations-Grade sind weniger ausstrahlend als bei den Vorgängern. Trotzdem ist "Fighters Megamix" ein bombastisches, prima spielbares Beat'em-Up – leider mit zu wenig Neuerungen (Lichteffekte, Ausweichen).

Robert Bannert



Die höhere "Virtua Fighter 2"-Auflösung mußte wie schon in "Fighting Vipers" mäßigem Light-Sourcing sowie Shading-Effekten weichen.

Standard-Eskapaden und neuen Knochenbrechern gerüstet, wird in gewohnter Drei-Button-Manier drauflos geknuppelt: Ihr malträtiert die gegnerische Eckenfratze mit Kicks, rammt Euren Kontrahenten Faust oder Ellenbogen zwischen die Texture-Rippen und blockt mit dem A-Knopf Offensiven ab. Wer seinen Widersachern mit Ausfallattacken, Kombos, Würgegriffen oder anderen Spezial-Manövern zusetzen will, studiert in den "Virtua Fighter 2"- sowie "Fighting Vipers"-Anleitungen die Special-Listen "Virtua"-Profis experimentieren mit eigenen Button-Folgen und flechten vorgegebene Kniffe ein. Neu im 3D-Ring: Wer sich nicht auf die klassische Abwehrhaltung verlassen will, nutzt eine Ausweich-Neuerung, indem er mit Links- oder Rechtstaster in den Hintergrund hastet und seinen Gegner umrundet. Als Veranstaltungsorte hat AM2 altbekannte Szenarien gewählt: Hintergrund-

Bitmaps wie Lions Kolosseum und vereinzelte 3D-Objekte stehen noch dort, wo man sie in den Vorgängern verbaut hat. Die "Fighting Vipers" toben sich wieder im Käfig aus und polieren mit ihren Opfern die Gitterstäbe auf, Segas "Virtua Fighter"-Helden müssen allerdings auf ihr Podest verzichten: Statt dessen wird vor "Tekken"-ähnlichen Playfield-Ebenen gekämpft, wobei das taktische "Ring Out" entfällt. Lädieren Euch Computer-Gegner oder ein flinker Freund die Polygon-Knochen, nehmt Ihr die Beine in die Hand und flüchtet über eine flache Pflaster-Textur. rh

Erhältlich bei Flying Arts, 0208 8232741

85%

SPIELSPASS

FIGHTERS MEGAMIX

PANDAS ENTERTAINMENT

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

HERSTELLER

Sega

SYSTEM

Saturn

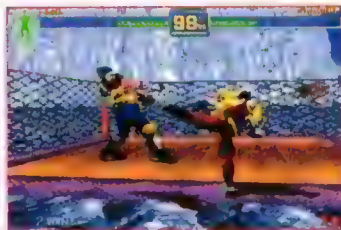
ZIRKA-Preis

100 Mark

GRAFIK | SOUND

79% | 73%

Rückkehr der nimmermüden AM2-Clique: Mehr Figuren, mehr Manöver, mehr Extras und weniger Grafik.



Nach dem ordentlich abgemischten, aber träge gerenderten FMV-Intro (links) wählt Ihr die Kämpfer und eine von vier Fighter-Riegen. Ihr kämpft nur gegen Figuren aus einem Spiel, prügelt vor gemischter Front oder legt ausschließlich Polygon-Models über's Knie

Sentient



Am Teleporter herrscht reger Durchgangsverkehr: Nur Personal mit Passier-Code darf zum nächsten Ring beamen.

PS Auf Psygnosis' Sternbasis Ikarus wütet ein tödlicher Virus und garstige Bakterien raffen die Besatzungsmitglieder dahin. Wo bis vor wenigen Tagen noch zufriedenes Personal mit rosigem Babyteint durch die Station schlenderte,

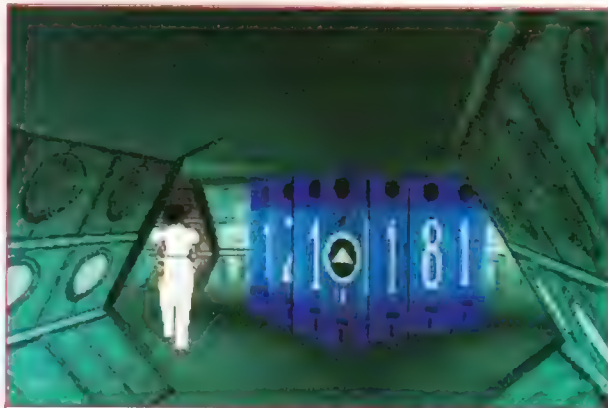
gähnen heute leere Korridore. Um die gelichteten Personalreihen und den medizinischen Notstand in den Griff zu bekommen, ordert Chefärztin Luvey Verstärkung an.

Der Konzern reagiert und schickt Euren glatzköpfigen Mediziner Garrit Shanova an die Seuchen-Front. Der geschulte Firmenspitze soll 3D-Augen und -Ohren offenhalten, um vermeintliche Intrigen aufzudecken – zumal sich derzeit ein terranischer Senator auf der Station herumtreibt. Aber bevor Garrit schwierige Seuchenopfer zerschnippelt und intriganten Firmenpolitikern auf die Schliche kommt, wird der Mediziner Opfer eines Attentats: Der Passagier-Raumer trudelt kaum durch den Orbit, da wird



FMV Zwischenspiel: Surround-Sound und sensible Sprecher beeindrucken, dafür schockt Euch die vermurkste Mimik.

der Rumpf von einer Explosion zerrissen. Nur Sekunden später kommt Garrit zwischen schwelenden Trümmern und zerschmolzenen Silikon-Fetzen wieder zur Besinnung: Ab jetzt lassen Psygnosis' "Sentient"-Designer die Echtzeit-Uhr ticken. Ihr schlüpft in die magere Textur-Haut des Polygonforschers und klickt Euch – unter Echtzeit-Druck – durch einen Menüwald mit PC-ähnlichem Fenster-Interface. Garrit schlendert durch die konzentrisch angeordneten Stations-Korridore, begutachtet aus der Ego-Perspektive Schaltpulte sowie Computer-Terminals und verstrickt seine dreidimensionalen Gegenüber in ausschweifenden Menü-Smalltalk: Entgegen den Adventure-

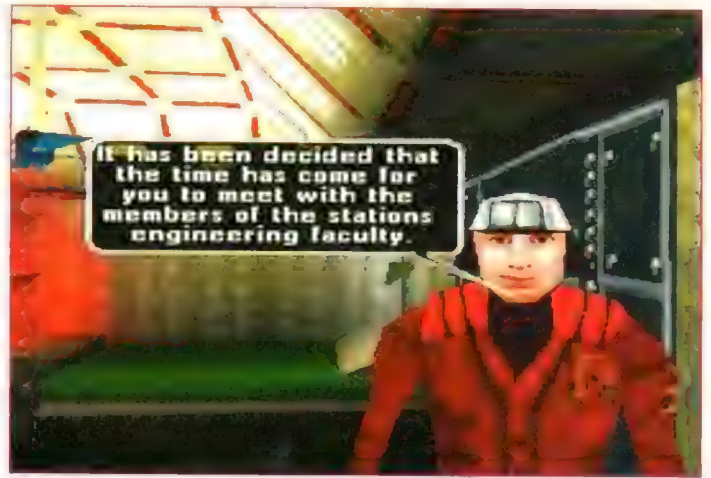


Auf eine Automap hat man verzichtet, statt dessen orientiert Ihr Euch an Pylonen-Nummern und Handbuchkarten.

Die Simulation der Charaktere und des Stationsraums von "Sentient" sind überlebensähnlicher als in jedem anderen Abenteuer. Während Ihr nichtsahnend durch die Station schweift, geht im Hintergrund das Leben weiter. Psygnosis' Routinen trüben über selbständigen Individuen. Jeder Schritt und jede Verabredung können eine unvermeidbare Handlungswende zur Folge haben, einen endgültigen Lösungsweg gibt es ebenso wenig wie stereotype Charaktere. Leider nutzt Euch der Simulations-Schnickschnack hinter der tristen Fassade wenig: Garrit schlendert durch verzerrte und stumme Korridore, der Einstieg in den zentralen Plot ist ebenso wenig nachvollziehbar wie Fehlritze. Psygnosis' Ansatz zur neuartigen Adventure-Simulation verdient Anerkennung, speziell ist das Herumgeiratsche aber nur mit viel Geduld.



Robert Bannert



Spartanische Blechmöbel, miese Küche und barsche Kollegen: Euer Gegenüber teilt sich per Sprechblase mit.

Wenn Garrit die Stations-Ringe erkundet oder einen Kollegen ins Kreuzverhör nimmt, überprüfen im Hintergrund Programm-Routinen Handlungen, Reaktionen und Intrigen der



Schenkt Euch ein Lächeln: Der Gesprächspartner reagiert auf Mimik

rund 60 Mann starken Ikarus-Besatzung. Vor lauter Programm-Check bleibt Eurem Konsolen-RAM allerdings kein Speicher mehr für Grafikzauber oder Sprach-Samples: Die Polygon-Charaktere bewegen sich statisch, leiden unter heftigen 3D-Verstauchungen sowie Hautzerrungen und lächeln Euch aus peinlichen Scan-Visagen an. Unten links findet Ihr Garrits Bitmap-Fratze: Ihr verstellt mit den beiden Links-Tastern Eure Mimik und gaukelt Gesprächspartnern unterschiedliche Gemütslagen vor.

SPIELSPASS 58%

SENTIENT

HERSTELLER
Psygnosis

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK/SOUND
53% 58%

Technisch rückständiger Welt-
raum-Krimi mit innovativer
Charakter-Ökologie. Interessant,
aber unhandlich und langatmig.

Crimewave

Taito's

Verfolgungsjagd "Chase H.Q." und der Nachfolger "S.C.I." (die konzeptionellen Vorbilder von "Crimewave") lehnten sich an die Mitte der Achtziger Jahre überaus populäre Krimiserie "Miami Vice" an: Hier wie dort waren ein blonder Sonnyboy und sein dunkelhäutiger Kollege in schnellen Cabrios



High-Speed-Action aus der Ego-Perspektive: Bei "Chase H.Q." rammt Ihr flüchtende Ganoven!

unterwegs, um in noch schnelleren Sportwagen flüchtende Drogenbosse durch Ramm-Manöver und Dauerfeuer-Beschuß zu stellen. Die beiden Klassiker sind u.a. als neu aufgelegter Import-Doppelpack für den Saturn erhältlich.



Dramatischer Drift, um den finalen Schuß anzubringen: Rechts oben erkennt Ihr die Mini-Stadtkarte!



Was in Robocop's Heimat Detroit eben erst eingeführt wurde, ist in der futuristischen Metropole Mekeo längst gang und gäbe: Die staatliche Polizei ist privatisiert, Gangsterjagden finden unter ausdrücklicher Mitwirkung der Öffentlichkeit statt. Ihr startet mit Eurem verschnörkelten Heckflossen-Mobil, um flüchtende Gauner durch Beschuß mit der Zwilling-Maschinenkanone abzufangen und eine Belohnung von satten 100 Mek abzustauben.

Die Jagd verfolgt Ihr aus der Isometrik-Ansicht: Ähnlich wie beim Hubschrauber-Epos "Soviet Strike" wurden die Highways mit Polygon-Bauten und Brückenkonstruktionen versehen, so daß Euch öfters der Blick auf Euren Amateur-Streifenwagen verwehrt bleibt. Doch es



Geschafft: Habt Ihr genug Kohle verdient, blast Ihr im nächsten Revier zum Verbrecher-Halali!



In der Altstadt schlägt Ihr Euch durch enge Gassen: Vermeidet das Beschießen von Unschuldigen!

gibt noch eine weitere Parallele: Auch bei "Crimewave" wird das detaillierte Einsatzgebiet während des Spielens ständig durch Nachladen aktualisiert. Per C-Knopf zoomt Ihr näher an das Geschehen heran, meist kurvt Ihr allerdings mit der größtmöglichen Übersicht durch Parks, Geschäftsviertel und glitzernde Einkaufsmeilen. Während heißer Kurvenverfolgungen solltet Ihr den Drang,



Das FMV-Intro zeigt Euch effizienten Waffeneinsatz sowie Nahaufnahmen der ungewöhnlichen Polizeifahrzeuge.



Im Split-Screen-Modus zoomt die Kamera nahe an's Geschehen – die Übersicht leidet stark!

Gas zu geben, etwas drosseln, da Euch die Karre sonst aus der Spur driftet und Ihr an der Häuserwand entlangschrammt. Habt Ihr einen der Schurken direkt vor Euch, feuert Ihr mit dem R-Taster eine MG-Garbe ins Heck – die kokelnde Karosse explodiert, Ihr dagegen sucht schon das nächste Opfer.

Während der Jagd durch einen der acht Stadtteile seht Ihr am Bildschirmrand einen Pfeil, der Euch zum nächsten Schurken weist: Nehmt Ihr nicht schnell Tuchfühlung auf, entwischt Euch das Ziel und Ihr müßt einige Sekunden auf den nächsten Flüchtigen warten. Um die anfangs versperrten Tore zu den benachbarten Abschnitten zu öffnen, sammelt Ihr eine festgelegte Anzahl an

Moneten. Doch Vorsicht! Verbruzelt Ihr ungewollt einen der zahlreichen Sonntagsfahrer, zahlt Ihr empfindliche Strafen ins leere Stadtsäckel. Fleiß zahlt sich aus: Besiegte Fluchtfahrzeuge und gegnerische Kopfgeldjäger lassen oft nützliche Hightech-Gimmicks wie Doppel- und Zielsuchraketen aus dem Kotflügel fallen. Habt Ihr einen menschlichen Deputy-Cop zur Hand, spielt Ihr im vertikal geteilten Splitscreen um die Wette. Euer Fortschritt wird vom Saturn-RAM gespeichert: Ihr dürft vom letzten vollständig absolvierten Stadtteil aus erneut auf die Jagd gehen. *cb*

Aus der verurteilten Idee, den Autiverfolgsklassiker "Chase H.Q." in der Isometrik-Ansicht neu aufzulegen, hätte mehr rausgespringen müssen als dieser klude Drift-Ganzer. Erstmal müßt Ihr Euch die Stadtpläne in zahlreichen Versuchen einprägen, denn oft genug bleibt Ihr in Zäunen und Sackgassen hängen, ohne Euer Ziel erreichen zu können. Das frustet Action-Fans genauso wie das zufällige Auftauchen der Ganoven. Mal habt Ihr in fünf Sekunden Sichtkontakt, dann wieder sind die meilenweit weg. Doch vor allem das ruckige Scrolling macht alle Stärken (Coole Drifts, witzige Extras und nettes Auto-Design) zunichte. Der holprige Straßenaufbau vereitelt getimte Kurven-Techniken, und gelegentliche Lade-Stötererei "wurzelt" den mangelnden Spieleffekt mit zusätzlichem Dynamik-Malus. Ein äußerst maßiges Fahrvergnügen.

Christian Blendl

Andere Versionen
Umsetzungen von "Crimewave" sind nicht geplant

SPIELSPASS 48%

HERSTELLER
Eidos

SYSTEM
Saturn

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
54% 57%

Technisch rückständiges Comic-Verfolgungsrennen aus der isometrischen Ruckel-Ansicht: Kurzzeitig amüsant.

12



Player Manager

eines Fußballvereins, den Ihr fortan zu Ruhm und Ehre führt. Ihr klickt Euch durch ein Icon- und Menü-Inferno, das Euch in allen relevanten Bereichen der Vereinsführung freie Hand läßt. Ihr übernehmt alle Aufgaben des Trainers,

stellt Talentsucher ein, vereinbart Freundschaftsspiele und Spieler-Gehälter. Außerdem geht Ihr auf Sponsoren-Suche und reguliert die Eintrittspreise. Richtig Fußball gespielt wird in dieser Wirtschaftssimulation nicht – die Kicks seht Ihr nur als Highlight-Zuschnitt und in der taktischen Analyse (siehe Bild oben). Ihr startet in der nationalen Liga, im DFB-Pokal und auch in internationalen Wettbewerben.

Wer will, kann ein Match in Zeitraster anschauen. Die gelben und roten Punkte symbolisieren die Spieler und ihre Bewegungen.

PS Was macht der Bundesliga-Spieler, wenn die Knochen bersten und die Lunge bockt? Er wird Sportartikel-Repräsentant (zweite Wahl) oder läßt sich zum Manager bzw. Trainer ausbilden (erste Wahl). Anco's "Player Manager" befördert Euch zum Obermotz



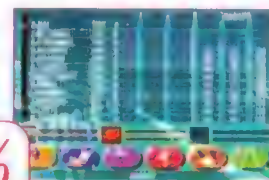
Jede Menge Details: Wer seine Kicker in Hochform halten will, muß sich als Finanzjongleur, Trainer, Manager und Platzwart bewähren.

Andere Versionen

Auf dem Super NES testeten wir den Vorgänger "Rummenigge's PM" mit 42% Spielspaß (MANIAC 11/93)

! Anco schafft mit "Player Manager" in eine Marktlücke: Auf dem PC sind Fußball-Manager ein Quotenbrant, Konsolen hatten bislang das Nachsehen. Wer auf Wirtschaftssimulationen lesen Anstehen, wird dem "Player Manager" sogar exaktante Grafik-Minimalismus und eine nicht ganz ausgeglichene Spielmechanik verzeihen. Im Vergleich zu den besten PC-Managern, die mittlerweile auf Playstation und Saturn portierbar wären, fehlen dem Anco-Titel zu viele Optionen. Besser als der angestaubte 16-Bit-Vorläufer "Rummenigge's Player Manager" ist das kaum noch vergebene 32-Bit-Update in jedem Fall.

Tabellen und kein Ende: Wer Angst vor Zahlenkolonnen und Statistiken hat, sollte "Player Manager" meiden. Erfolge erzielt man nicht durch Zweikampfstärke und Doppelpässe, sondern durch Finanztricks und Laktat-Tests.



Management-Training: Ob grün oder blau, aus Tabellen werd' ich schlau.

SPIELSPASS 58%

HERSTELLER	Anco
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-Preis	100 Mark
GRAFIK	37%
SOUND	28%

Grafisch schlapper Fußball-Manager: Spielerisch nur mittelmäßig, aber im Playstation-Lager ohne Konkurrenz.

Cyber Space

64 BIT

SV 300 SUPER PAD 64 PLUS
Das Super Joypad mit dem Fliegen und Rennen unbegrenzt möglich ist! Mit digitalem Steuerkreuz, 9 Funktions-tasten, Mini Analog-Joystick, Dauerfeuer u. Zeitlupe ist jedes Spiel zu gewinnen. Ausgerüstet mit Slot für die Memory Card.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 375 MEMORY CARD PLUS
Dieser Memory Card entgeht kein Speicherstand! Bei 1 MB Speicher-kapazität, Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die SV 375 die vierfache Speicherkapazität einer Standard Speicherkarte. Kompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**

SV 364 ARCADE SHARK
Das ultimative Joypad mit dem Sie sich den Spielkomfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallschaft, 9 Funktions-tasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden Sie alle Stufen durchspielen! Mit Memory Card-Slot
unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**

SV 370 SOUND SERIES
Mit dieser Sound Series mit 40 Watt PMPO, Lautstärkereger und Bass Boost System werden Sie 3-D nicht nur sehen sondern auch hören! Flexibler Klanggenuß durch wahlweise Batterie- oder Netzbetrieb (Spezial-Netzteil inklusive)
unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

INTERACT GAME PRODUCTS
Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH · Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-66
Vertrieb nur über den Fachhandel



Tobal No. 1



Hat Euch ein stärkerer Gegner in die Mangel genommen, legt Ihr den Burschen mit einem Wurf auf die Matte.

Als Bonus für eingefleischte Square-Fans hat Entwickler Dream Factory einen Rollenspiel-angelehnten Quest-Modus eingebaut: Ihr hastet mit el-

RS Wer sich zu 8-Bit und 16-Bit-Zeiten bereits ausgiebig mit Importen eingedeckt hat, kennt das japanische Softwarehaus Square als Entwickler der erfolgreichen "Final Fantasy"-Rollenspielreihe: Mit dem 3D-Prügler "Tobal No. 1" bringen die Japaner ihren ersten 32-Bit-Titel auf den Markt und debütieren im hart umkämpften Beat'em-Up-Genre. Ihre Kämpfer hat Square mit zackigen Frisuren und eckigen Traumkörpern im fernöstlichen Comic-Look gehalten, Figuren wie Hauptcharakter Chuji und die obligatorischen Nippon-Schönheiten erinnern mit kindlicher Mimik an die Stars der populären Anime-Serie "Dragonball Z". Während Chuji mit verwegenen Breakdance-Verrenkungen über die Polygon-Arenen wirbelt, heizen Euch seine Kollegen mit brachialen Budo-Kombos und Flic-Flacs ein – besonders wuchtige Schläge und Tritte erkennt Ihr an einem transparenten Energieschweif. Während die meisten Konkurrenzprügler wie ihre 2D-Vorfahren nur von links nach rechts stolpern und sich traditionell auf einer gradlinigen Ebene die kantigen Birnen einschlagen, toben sich Squares "Tobal"-



Automapping und Item-Sammeln: Eure Kämpferin stärkt sich mit einem Brotlaib

nem der acht Quell-Charaktere durch bunte Shading-Katakomben. knackt seichte Schalter-Puzzles und nehmt hölzerne Shaolin-Puppen auseinander. Joypad-Belegung und Kampfmanöver sind mit dem Turnier-Modus identisch. Zusatz-Manöver wie Sprünge, Schalter-Aktivierung oder Einkaufsfelder werden auf Textur-Pergamenten erläutert. Squares Abenteuer-Einlage ist bislang die unterhaltsamste Trainings-Option, als vollwertige RPG-Dreingabe gehen die tristen Miniatur-Verliese allerdings nicht durch.



Klopperei im Großstadt-Ghetto: Hintergrundobjekte wie Brücken oder Häuser werden in Echtzeit berechnet.



Autsch! Greisenmeister Fei knackt Epons Kniescheibe. Kick- und Schlaghöhe sind auf den Gegner abgestimmt.

Charaktere in einem großzügig angelegten 360-Grad-Areal aus: Ihr dirigiert Eure Figur nach eigenem Gutdünken durch einen "Virtua Fighter"-Ring, tänzelt um Euren Widersacher herum, erspäht Lücken in der gegnerischen Deckung und überrumpelt den anderen Kämpfer aus beliebiger Richtung. Wer seinen Kontrahenten von der Arena ins klassische "Ring Out" drängt, raubt dem ver-



Last-Minute-Flug: Epon setzt zum Sprungkick an, Chuji packt Euer Mädel im Flug und schleudert sie über den Kopf

Klassischer Rad-Kick: Zweimal nach hinten, Kick-Button – und Robot-Gladiator HUM segelt in die Sanddünen

dutzten gegenüber ein Leben: Um Euch die rechenaufwendigen 360-Grad-Duelle nicht mit Polygon- und Texturpatzern zu verleiden, hat Square auf optisches Beiwerk wie weitläufige Bitmap-Flächen und Kämpfer-Texturen verzichtet – außer vereinzelt Mannschafts-Emblemen wurden lediglich die frechen Anime-Fratzen mit 2D-Flächen geschminkt. Als Ersatz für das Verkleidungsmanko wurde auf das weniger fehleranfällige Gouraud-Shading gesetzt: Trotz scharfen 3D-Kanten wirken die Kämpfer rundlich, zudem werden Eure Recken von Light-Sourcing bestrahlt und die muskulösen Konturen mit Schattenspiel hervorgehoben. Nach acht Siegen tretet Ihr gegen das bizarre Obermütz-Trio an: Ein glubsch-äugiger Tanzfrosch, Monsterwutz Nork und Karnickelkaiser Udan amüsieren Euch mit Slapstick-Einlagen in japanischer Cuty-Tradition und haben mit den bösartigen Konkurrenz-Fieslingen wenig gemein. rb

Die nackte Polygon-Kulisse wirkt zunächst spartanisch und veraltet. Doch wer die erste Verwirrung überwindet und ein Duell inszeniert, freut sich über schicke Shading-Gladiatoren und entdeckt in den 3D-Hintergründen animierte Details – zudem warten die Ecken-Recken mit unterschiedlichem Kampfstil und handlichen Spezial-Manövern auf. Beim Charakter-Design kam Square die jahrzehntige Rollenspiel-Erfahrung zugute. Die Figuren sind trotz kärgem Outfit durchgestylte Persönlichkeiten mit individueller Mimik und teils sogar Sex Appeal. "Tobal No. 1" protzt weder mit Effektfeyern noch Schlag-Gedöhrne, sondern schont Genre-Liebhaber mit Block fürs Detail an Steuerung wie Taktik-Finessen sind simpel, aber ausgefeilt – weder Grafikpatzen noch unfaire Kontrahenten über-schatten Squares gelungenes Beat'em-Up-Debut.

Robert Bannert

85%

SPIELSPASS

HERSTELLER

Square

SYSTEM

Playstation

ZIRKA-Preis

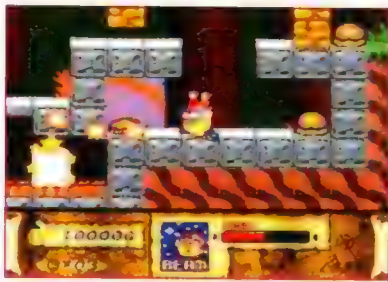
100 Mark

Grafik-Bound

79%
81%

Ausgereifte 3D-Prügelei mit zugänglicher 360°-Steuerung: Mankofreie Optik entschädigt für die texturarme Präsentation.

Kirby's Funpak

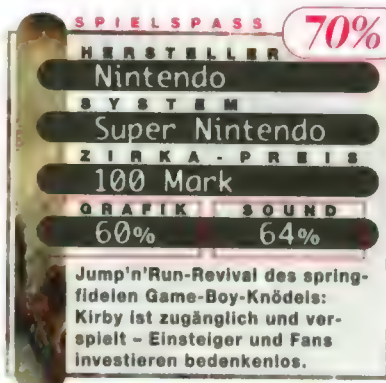


Zauberlehrling Kirby und Schalter-Puzzles in "The Great Cave Adventure"



Hals Pummelheld zieht noch einmal sämtliche Hüpf-Register: Der Nippon-Marschmallow trudelt durch die Luft, inhaliert niedliche Sprite-Monster und bläht sich nach jeder Bitmap-Mahlzeit zu einem grinsenden Luftballon auf. Während sich Kirby in der ersten von acht Episoden noch mit dem klassischen Kopf-Hüpfer wehrt und seinen Widersachern die eingeatmeten Monsterchen an die Birne spuckt, avanciert Nintendos Kinderheld ab "Dynablade" zum Gestaltwandler:

Kaum hat sich Euer Knubbel-Kämpfe garstige Schwertschwinger oder Feuerspeier einverleibt, übernimmt Kirby die Spezialtalente seines Snacks. Kirby-Kenner entdecken zwischen naiver Kiddy-Optik und 2D-Miniaturen Anleihen aus Kirby's NES-Debüt: Das japanophile Cuty-Idol läßt sich hervorragend durch fantasievolle Jump'n'Run-Hochburgen mit charmanten Bewohnern lotsen. Allerdings ist die geballte Kirby-Ladung nur für Einsteiger eine Herausforderung: Der Rest schlappet amüsiert, aber zügig durch jede Bilderbuchwelt. *rb*

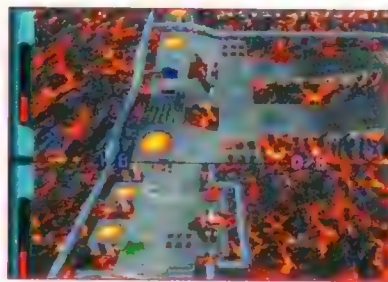


Andere Versionen: "Kirby's Dream Course" für das Super Nintendo wurde in MAN!AC 4/96 mit 76% Spielspaß getestet!

Entwickler Radical Entertainment, USA
Design Mark & Ryan Slemko
Programmierung Michael Gyori, Lyle Brulhart, Steve Lyons
Grafik Ken Brown
Sound Paul Ruskay

TEST 87
APRIL 1996

Grid Run

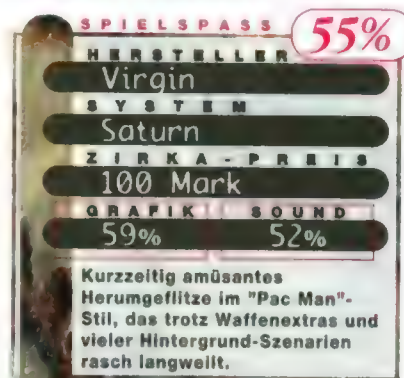


Feurige Zwei-Spieler-Hetzjagd: Auch beim fröhlichen Split-Screen-Fangen ist das Scrolling sauber



Weltraumforscher Axxel hat Pech: Eine allmächtige Galaxie-Größe zwingt ihn, zu ihrer Belustigung beim intergalaktischen "Grid Run"-Wettbewerb anzutreten. Die Regeln sind simpel: Zwei Kontrahenten rennen über eines von 28 Labyrinth-ähnlichen Korridor-Systemen um die Wette und versuchen, als erster eine festgelegte Anzahl von Flaggen umzufärben. Doch nur einer hat die Macht der Farbe: Der andere ist hilflos und muß durch Berührung seines Gegners erst

einmal sein Stigma loswerden, bevor er seinerseits auf Flaggen-suche geht. Hilfreiche Extras verlangsamen den feindlichen Alien, mit Minen und Lasern kommt etwas Abwechslung in's hektische "Fangmich"-Tagesgeschäft. Zudem können sich die Gladiatoren mit gesammelter Magie herumteleportieren und stückchenweise Brücken zu isolierten Fahnen-Inseln bauen. Zwei menschliche Spieler nutzen den Split-Screen-Modus, durch einstellbare Handicaps haben auch Greenhorns Siegchancen. Nettes Spiel, aber langfristig öde. *ch*



Andere Versionen: Die Playstation-Version von "Grid Run" wurde in MAN!AC 12/96 ebenfalls mit 55% Spielspaß bewertet

GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

Ankauf, Verkauf & Tausch
PC-CDROM, Playstation, Saturn, S-NES,
Mega Drive und Gameboy

**Alle Neuheiten für PSX,
SATURN & PC CDROM**

Tel/Fax: 05561/3094

DER VIDEOGAMES & SCIENCE FICTION MERCHANDISE VERSAND

HOTLINE & FAX: 02302/23252 (275896)

SONY PLAYSTATION

NINTENDO 64: (Ab 01. März)

Adel's Quest: Saver's Edition dt.	89,95 DM	Blade & Barrel us.	179,95 DM
Crusader No Remorse dt.	89,95 DM	Blast Corps us.	179,95 DM
City of the lost Children dt.	89,95 DM	Mario 64 (Spieleberater dt.)	29,95 DM
Hexen dt.	89,95 DM	Mario 64 dt.	99,95 DM
Jet Rider dt.	84,95 DM	Mario Kart 64 jp.	99,95 DM
Monster Truck dt.	89,95 DM	NBA Hantime us.	169,95 DM
NBA in the Zone 2 dt.	89,95 DM	Pilotwings dt.	109,95 DM
Porsche Challenge dt.	89,95 DM	Star Wars: Shadows dt.	149,95 DM
Resident Evil II jp.	139,95 DM	Turok Dinosaur Hunter us.	149,95 DM
Riot dt.	89,95 DM	Wave Race dt.	99,95 DM
Sakura dt.	89,95 DM	Wintendo 64 (Grundgerät) dt.	399,95 DM
Syndicate Wars dt.	89,95 DM	Wintendo 64 + Mario dt.	489,95 DM
Toshinden 3 us.	109,95 DM	Memory Card	39,95 DM
Total NBA 97 dt.	84,95 DM	Playlog-JoyPad	59,95 DM

JETZT ABER RAUS DAMIT: (Sonderangebot nur solange Vorrat reicht)

Poad PSX dt.	59,95 DM	Darkstalkers	59,95 DM
Streethunter PSX dt.	59,95 DM	Pro & Klawns	59,95 DM
Tobal No. 1 dt.	79,95 DM	Star Wars: The Force Unleashed	79,95 DM
Alien Trilogy SAT us.	49,95 DM	Star Wars: The Force Unleashed	49,95 DM

PC - CD - ROM auf Anfrage, Kopie ab Lager
Besuchen Sie eines unserer Filiallokale. 57

58452 Witten, Breddestr. 38
Tel & Fax: 02302/51767

44629 Herne, Bahnhofstr. 92
Tel & Fax: 02323/55034

ÜBRIGENS... Wir führen auch:

VIDEOS z.B.:
Mangas, Splatters,
Horror (Strong Uncut!),
Star Trek (Voyager),
Deep Space 9, Classic

TRADING- & GAME CARDS z.B.:
Magic: The Gathering (Visions)
Star Wars, Star Trek etc.

SCIENCE FICTION MERCHANDISING z.B.:
Modellbausätze, Figuren, T-shirts etc.

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Hardware, Neuheiten, Importe, Zubehör und Preisliste auf Anfrage! Importe sind spätestens zwei Tage nach Veröffentlichung bei uns zu haben. Porto, Verpackung in Sicherheitstasche und Nachnahme 10,00 DM + 3,00 DM Zahlkartengebühr. Porto, Verpackung in Sicherheitstasche bei Vorkasse nur 7,00 DM. Händleranfragen erwünscht!!!

VIRTUAL WORLD

Aha, Vogler, Rentzsch OHG, Postfach 1922, 58409 Witten

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:

SEGA SATURN:

SEGA SATURN (Fortsetzung):

JETZT VORBESTELLEN!

Suikoden US	119,90	Tomb Raider Sonderang.	59,90	Metal Slug JP	ab 129,90	Resident Evil 1 (Saturn, JAP)
Vandalhearts US	119,90	Dark Savior	ab 99,90	Q (April) US	129,90	Saga Frontier (Playstation JP)
Ace Combat 2 JP	149,90	Cyberbots JP	129,90	Riglar Saga 2 JP	129,90	Porsche Challenge (Playstation)
Bushido Blade JP	149,90	FIGHTERS MEGAMIX	119,90	Shining Holy Ark JP	129,90	>>>Lieferbar ab März '97<<<
CASTLEVANIA X JP	149,90	Albert Odyssey US	129,90	Samurai Shadows RPG	129,90	
Dragon Knight 4 JP	149,90	Assault Suit Leynos 2	129,90	Terra Phantasia JP	129,90	Komplettlösungen/Movielisten
FINAL FANTASY 7	149,90	BIOHAZARD 1 (März)	129,90	NINTENDO 64:	129,90	
Longraiser Compilation	149,90	Blast Wind (TecnoSoft)	129,90	Mario Kart US	Call	Arc the Lad 2, Suikoden,
Rage Racer JP	149,90	Daytona CEE (Japan, stark)	129,90	Duuumh 63+1 US	Call	KOF96, VF2, Soul Edge
Ray Storm (Layer Se. 2)	149,90	verbesserte Version!	129,90	Turk US (uncut!)	Call	laserdisc USA/JP/HK
RESIDENT EVIL 2 JP	149,90	Die Hard Arcade JP	129,90	Starfox JP (April)	Call	Kostenlose Laser Liste anfordern
Saga Frontier (März)	149,90	Elevator Action Returns	129,90	MAGAZINE:		
Soul Edge JP (uncut!)	149,90	King of Fighters 96	ab 129,90	Gamefront DT	5,80	Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir halten nicht für Inkompatibilität
Wild Arms RPG	149,90	Manx TT JP	129,90	Gamefan US	15,00	

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237



Pocket-Game-Boys zu verhindern. Derzeit will Nintendo nicht gezielt gegen US- und Japan-Importe vorgehen: Die Absatzzahlen bewegen sich noch im verdaulichen Rahmen und lohnen keine Prozesse. Trotzdem sollten die Import-Händler die neue Rechtslage im Hinterkopf behalten: Ab jetzt wird schärfer geschossen. Zu den N64-Fragen von Alexander Gnad: Die

deutsche Konsole verfügt wie die Import-Konsolen über keinen Antennenanschluß. Ein TV-Modulator ist jedoch als Zubehör erhältlich. Das deutsche N64 kann in der Grundausstattung nur über Video (Cinch/Scart) oder S-Video (Hosiden-Buchse) angeschlossen werden. Übrigens haben auch wir "KI Gold" auf einer Nippon-Konsole getestet – ohne Probleme. Wir empfehlen, Modul und Konsole abzuchecken.

Import-Stop?

Als ich neulich in den Videospiel-laden ging, um "KI Gold" abzuholen, erzählte mir die Verkäuferin ein fatales Gerücht: Nintendo plane, den Import von hauseigenen Titeln zu unterbinden. Das können die doch nicht bringen! Sicher möchte Big N verhindern, daß sich ihre PAL-Geräte in Europa schlechter verkaufen. Das ist ja auch irgendwo verständlich – aber ich kann mir nicht vorstellen, daß der Import-Markt so groß ist. Bitte sagt mir, daß das nicht stimmt! Schließlich wollen einige Leute ihre Spiele auch weiterhin ohne PAL-Balken genießen.

Zum Schluß noch zwei Fragen:

1. Gibt es eine Möglichkeit, das N64 an einen Fernseher anzuschließen, der nur über einen einfachen Antennenanschluß verfügt? Wenn ja, geht es bei den Import-Konsolen genauso wie beim deutschen PAL-Gerät?
2. Warum läuft die US-Version von "KI Gold" auf einer japanischen Konsole teilweise ohne Farbe?

Alexander Gnad, Bonn

Bisher habe ich mir immer amerikanische Hard- und Software zugelegt. Deswegen wollte ich vor kurzem auch ein amerikanisches Nintendo 64 bestellen. Während des Telefonats mußte ich allerdings erfahren, daß Nintendo einen hundertprozentigen Import-Stop für seine Produkte durchzubringen versucht – und das wahrscheinlich mit Erfolg. Könnt Ihr mir vielleicht etwas Näheres dazu sagen?

Robert Komarek, Flein

Nintendo hat tatsächlich vor rund einem Monat die Import-Auflagen verschärft: Laut jüngsten EU-Bestimmungen dürfen keine Geräte ohne CE-Prüfsiegel importiert werden – vorausgesetzt, die betroffenen Firmen klagen den Fall beim Gesetzgeber ein. Zum CE-Siegel: Sämtliche strombetriebenen Geräte (zum Beispiel Konsolen und Module) müssen über eine zugelassene Funkwellen-Abschirmung verfügen. Datenträger wie CDs oder Disketten fallen also nicht unter die neue Richtlinie. Laut Nintendo erhielten einige Händler Abmahnungen, um einen Zulauf von englischen PAL-Geräten und

Top 10

Ober die "Hot 100" ließe sich wohl streiten wie über kein anderes Thema. Ihr werdet bestimmt säckeweise Drohhbriefe von Klempner-Hassern und Jaguar-Fetischisten bekommen, aber ich finde, Ihr habt Eure Aufgabe sehr gut erfüllt. Meine Top-Ten:

1. "Super Mario 64" (N64)
2. "Super Mario"-Serie (GB, NES, SNES) (Ich werde die komplette Serie mit in's Grab nehmen, und auf dem Grabstein muß aus kleinen Goldmünzen "You are a super player" stehen.)
3. "Probotector" (NES, SNES, MD)
4. "ToeJam & Earl 2" (MD) (das lustigste Hüpfspiel aller Zeiten)
5. "Zelda 3" (SNES)
6. "NHL Hockey"-Serie
7. "Streetfighter 2 Turbo" (SNES)
8. "Tekken 2" (PS) (Das beste 32-Bit-Prügelspiel!)
9. "Sonic"-Serie (MD, MS, Saturn) (Ich steh' auf den blauen Kerl.)
10. "Wonderboy"-Serie (MD, MS) (Nicht nur, weil ich als erster auf dem Automaten die Mio-Grenze erreichte.)

Philipp Lengsfeld



Tempel-Ruinen von Michael Hubert, Hildesheim

Info-Manie

- M**ein Freund (13) und ich (14) finden Euer Mag echt voll suupa. Trotzdem halten wir die "Super Mario 64"-Wertung für "ein wenig" übertrieben. 97% Spielspaß sind für ein Magazin, das selber sagt, daß es nie ein perfektes Videospiel geben wird, einfach zuviel! Außerdem würden wir uns in jedem Heft ein Poster wünschen. So, jetzt haben wir noch ein paar Fragen:
1. Wann erscheint "Resident Evil 2" in Deutschland?
 2. Stimmt das Gerücht, daß 1999 eine 128-Bit-Playstation erscheint?
 3. Wie bekommt Ihr so geniale Bildschirmfotos hin?
 - i. Kamm man auf der Playstation auch "Verschwimm"-Effekte wie auf dem N64 darstellen?
 5. Wann kommt die "Duke Nuke'em 3D"-Umsetzung für die Playstation?

Benjamin Thies/Christian Kahle, Heemsen

1. Die deutsche Version von "Resident Evil 2" dürfte nicht vor Spätsommer dieses Jahres erscheinen. Das Japan-Original ist dagegen schon für das 2. Quartal angekündigt.
2. Sony verspricht für die nächsten drei Jahre zwar einen Playstation-Nachfolger (an dem natürlich bereits gearbeitet wird), technische Infos darüber hat man aber noch nicht verraten. Ob das nun zwangsläufig eine 128-Bit-Konsole sein wird, kann momentan keiner sagen.
3. Wir machen unsere digitalen Bildschirmfotos mit einer speziellen PC-Karte: Ein Tastendruck, und das Obermütz-Gefecht wird im Cybermedia-Netzwerk verewigt. Anschließend bearbeiten wir die Screenshots auf dem Apple Macintosh mit einem hochwertigen Grafikprogramm. Mit Funktionen für Helligkeit, Kontrast und Scharfzeichnung können wir auch aus verwaschenem Grafikschnott Pixel-klare Bilder zaubern.
4. Die Effekte Filtering, Anti-Aliasing und Mip-Mapping verwaschen Pixel-Kanten und verhindern grobkörnige Texture-Zooms. Derartige Spielereien sind PC-3D-Karten sowie dem N64 vorbehalten.
5. Um die Playstation-Umsetzungen ist's still geworden. Dafür hat Sega die Lizenz gekauft und eine Saturn-Umsetzung für den Sommer angekündigt.



Neon-Faces von Lukasz, Eberhard auf

JETZT AM KIOSK!

PCXTREME

PC-SPIELE FÜR KENNER

XPRESS ...

SPIELE-NEWS UND INTERNET-INFOs
AUS JAPAN, USA & EUROPA

XRATING ...

KNALLHART GETESTET:
DIE PC-SPIELE DES MONATS

XTENSION ...

DIGITAL & TRAGBAR: HIGH-TECH FÜR UNTERWEGS

XCLUSIVE ...

15 JAHRE SPIELE-ENTWICKLUNG IN DEUTSCHLAND:
DIE GROSSE ÜBERSICHT



nur
5.90



Wie schon letzten Monat angekündigt, halten in dieser MANIAC Playstation-Besitzer die Kleinanzeigen-Rubrik fest im Griff: Spielesammler und Zubehörfanatiker räumen schon mal geheime Konten leer und starten zum Großeinkauf

Auch ein paar Nintendo 64-Konsolen stehen zum Verkauf bereit. Wer auf Importmodule steht und seine

Lieblingsspiele in RGB-Qualität genießen will, sollte rasch zugreifen. Die deutsche Konsole kann man voraussichtlich nicht mit einem RGB-Umbau aufrüsten. Viel Spaß beim Schmökern. Euer Olli

SUCHE

NINTENDO

Final Fantasy2, Lufia1, Super Mario RPG & SNES-Konsole us. Tel. 04747/1428

Orge Battle, Rise of the Phoenix, Uncharted Waters, Civilisation, Actraiser1, Secret of the Stars, Brainlord, Lord of Darkness. Zahle bis zu 100 DM!!! O. b. a. RPG's zum Tausch. Tel. 037343/7060 (Ronny)

Tausche PSX-Spiele (Stirb Langsam, Toshinden2, Resident Evil usw.) gegen Game Boy-Spiele. Eventuell auch Playstation (je nach Umfang der GB-Spiele). Ruft an: Tel. 089/6351115 (ab 19 Uhr, Martin)

Viele SNES-Spiele! Zahle bis 55 DM pro Spiel. Suche außerdem Playstation mit Spielen. Stephan Drescher, Gießen. Tel. 0641/84130 (Mo-Fr ab 14 Uhr, Sa & So ab 11 Uhr)

SNES mit mindestens 10 Spielen bis ca. 300 DM. Game Boy mit mindestens 7 Spielen bis ca. 100 DM. Kaufe NES-Spiele bis 10 DM. Suche auch DKC1+2. Tel. 05621/2231

Game Boy-Spielesammlungen. zahle je Modul 10 DM! Auch ohne Anleitung & Verpackung, kaufe auch Game Boy für 35 DM. Pierre Jahn, Karlsbaderstr. 126. 09465 Sehma Tel. 03733/66973

Prügelspiel & Probotector2 für NES! Tel. 08807/91996 (evtl. AB)

Final Fantasy Legend1-3 für GB bis je 140 DM. Tel. 08191/59420 (ab 19:30 Uhr)

Final Fantasy Legend1-3 für GB bis je 140 DM. Tel. 08191/59420 (ab 19:30 Uhr)

SEGA

Importspiele für Saturn & Playstation, z.B. Dynasty Wars2, Strikers'45, Gunbird, FF3 Real Bout, S. Shodown3/4, Galactic Attack usw., sowie andere horiz. scrollende Beat'em Ups & vertikale Ballerspiele Kay Höfs, Gussau 15a, 22359 Hamburg

Importe aus Japan: Dokyusei-IF, Nonomura Byoin no Hitobito. Zahle sehr gut! Suche außerdem japanische Zeitschriften wie z.B. Saturn Fan, PC Engine Fan usw. Suche PC-FX und Dokyusei 2 (PC-FX). Tel. 02361/494143 (Neko)

Destruction Derby, VF2 oder World Wide Soccer '97 im Tausch gegen Sim City2000 dt, Lemmings 3D dt oder Nights us. Tel. 07276/6243 (ab 19 Uhr)

Tausche Congo us gegen Mr. Bones. Tel. 0821/466193 (ab 18 Uhr)

Theme Park, tausche auch gegen Rise of the Robots & F15 2. Tel. 06202/63816

Insider-Club hilft bei Spielproblemen mit Komplettlösungen, Neuspiele, Gebrauchtspielvermittlung, Clubheft usw. Kostenlose Clubbrochure für Neulinge! Ruft einfach mal an oder schreibt: Insider-Club, Peter-Wagner-Straße 1, 97080 Würzburg. Tel. 0172/6518238 (Mo-Do ab 18 Uhr)

Speedball2 & Musha Aleste für MD! Tel. 08807/91996 (evtl. AB)

PLAYSTATION

Resident Evil, Die Hard, Tekken, Ridge Racer, Time Commando uvm. Tausche gegen bis zu 7 Demo-CDs oder gegen Spiel. Suche auch 3DO-Spiele! Tel. 02642/43811 (Ludger)

Tausche PS-Spiele: Habe/suche neue Games! Suche Game Boy Pocket, gebe 2 PS-Spiele dafür oder Game Gear + Spiel! Ab März auch N64-Software (dt)! Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Komplettlösung für Chronicles of the Sword und Baphomets Fluch. Schreibt an Marcus Sojka, Jahnstr.6, 48431 Rheine

Tausche PSX-Games wie Formel1 und ganz neu Victory Boxing'97 gegen Stirb Langsam oder Tekken2, Shellshock usw. Alles Pal! Tel. 06021/69151 oder 68040 (ab 17 Uhr, Marc)

Neuere PSX-Spiele, auch us und jp-Importe & günstige N64-Konsole mit Zubehör und evtl. Spielen. Tel. 0171/6900331 (ab 18 Uhr)



Wer Video System's Balleralptraum "Sonic Wings" spielen möchte ist nicht zwangsläufig auf ein Neo Geo oder die mäßigen Saturn- und Playstation-Versionen angewiesen. Video System setzte den Automaten von 1992 auch für das Super Nintendo um — eine hervorragend spielbare Version, die leider nur in Japan erschien (Bild). Importfans halten nach dem Zweispieler-Inferno Ausschau

Tempest, Soul Edge, Rage Racer, Rebel Assault, Gradius Deluxe, Sexy Parodius und mehr. Kaufe oder tausche. Tel. 04153/4735 (ab 20 Uhr, Rejko)

Jet Moto, Destruction Derby2, Tokyo Highway, 2Xtreme, Rage Racer, Batman, Bubsy 3D, Spot 3D, Porsche, Floating Runner, Nascar Racing'96, Jetriders, Cool Boarders, Rapid Racer. Tausche auch! Rudolf Broll, Lenteninsel 14, 44143 Dortmund.

Biete 50 DM pro Spiel in Topzustand (Pal): Firo & Klawd, In the Hunt, Pandemonium, Fita Soccer'97, Sampras Extreme Tennis & Victory Boxing. Bitte meldet Euch 18-20 Uhr bei: Tel. 0451/7020046 (Torsten)

Kaufe & tausche PS-Spiele: Suche A-Train, Soviet Strike, X-Com, John Madden'97, Andretti Racing, Int. Moto X. Habe Warhawk, DD, Wipeout2097, Adidas Soccer, Ayrton Senna Kart. Tel. 0351/4129578 (Maik)

Tausche: Toshinden3 gegen Rage Racer oder Contra. Tel./Fax 07551/67623

SONSTIGES

Game & Watch LCD-Spiele von Nintendo. Tel./Fax 0521/896292

Neo Geo-Module: Ninja Masters, SF Tag Battle, Sonic Wings2+3, Riding Hero, Ninja Commando, 6-Button-Pad von Duo RX. Angebote nur aus Raum Ffm + 100 Km. Tel. 06172/25451 (Heiko)

Spielesammlungen möglichst nur deutsche (Pal) Spiele & Konsolen: GB, SNES, Mega Drive & PSX. Desweiteren NES- & Master System-Spiele 10-20 DM. Tel. 03634/38495 (19-20 Uhr, Peter)

VERKAUFE

NINTENDO

Alte und neue SNES-Spiele zu guten Preisen. Alles Pal-Versionen! Tel. 05105/515386 (Andre)

SNES-Spiele: SMW2 70 DM, EWJ 40 DM, Fita 25 DM, Turrican2 50 DM. Alle neuwertig! Tel. 07731/25775 (Fr-So)

SNES-Spielesammlung: 21 Spiele wie Jump'n'Runs & Rollenspiele, z.B. NBA, NHL'96, Asterix, DKC1+2, Prügelspiel, Street Racer, Zelda4, Pitfall, Starwing, Illusion of Time, Plok uva. Tel. 02183/9714 (ab 17 Uhr, Thorsten)

Cruis'n USA für N64 100 DM. Tel. 0731/9727751

2 Monate altes SNES + Terranigma. Verhandlungspreis 220 DM. Tel. 02271/55180 (Do, Sa & So ab 15 Uhr, Andre)



Defekte Konsolen und Zubehör aller Systeme! Verkaufe Lynx + 14 Spiele 260 DM. Jaguar + 3 Spiele 150 DM. MAK + Platinen z.B. Asterix, Street Fighter, Carrier-Airwing. Tel. 08232/6575 (ab 18 Uhr)

MANIAC-Ausgabe 7/94! Zahle bis zu 30 DM! Verkaufe PS-Spiele, 100% ok: Star Gladiator 40 DM. Soviet Strike 40 DM, Burning Road 35 DM & Alien Trilogy uncut 35 DM. Tel. 07253/24263 (mittags, Frank)

Tausche & (ver)kaufe Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Für Saturn: Gal's Panic, Dead Crimson, Neo Geo: Wind Jammer, Drift Out. 32X: Metal Heat. SNES: Dirt Trax FX. Jaguar: Powerdrive Rally, Missile Comand. Kaufe & tausche alle Videospiele. Tel. 08341/67792 (ab 20 Uhr)

Löse MD + MCD-Sammlung auf! Verkaufe & tausche auch Spiele für PS, Saturn, 3DO, 32X, SNES, Game Gear. Habe viele Top-Titel für PS. Verkaufe Fighting Stick SS von Hori für Saturn (NP 150 DM) für 70 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

MANIAC-Ausgabe 7/95 sowie das Playstation Magazin-Ausgabe 10/96 incl. CD. Zahle gut!!! Zahle sehr gut!!! Angebote unter: Tel. 04122/2048 (ab 19 Uhr, Daniel)

PSX + SNES + Game Boy-Spiele auch mit Konsole! Auch große Sammlungen, günstig! PSX-Games: F1, A-Train usw. Tel. 05137/78546

Für Amiga: Power Drift, Rubicon, Argony, Bionic Commando. Für C-64: Eliminator, GA, Jinks, Great Ganas Sisters, Last Ninja 1+2 ua. Zahle gut! Tel. 0221/688950 (Jens)

SNES-Spiele: Tiny Toons, Aladdin, Goof Troop, Megaman X, Magical Quest, Prügelspiel, Return of the Jedi, Pop'n'Twinbee, Robotrek (us), Zombies, STF2 alle zusammen für 450 DM oder einzeln! Tel. 09281/46020

Super Nintendo + 6-Player-Adapter + 2 Pads + Super Game Boy + Action Replay + 2 Game Boy-Module + 47 Super Nintendo-Spiele (z.B. DKC1+2, Secret of Mana, Secret of Evermore, Super Meteoroid, Wrestlemania, Earthworm Jim2, Mario Kart, Blackhawk, Starwing, Mario Paint incl. Mouse, Judge Dredd, Jurassic Park, Terminator2, Legend, Rise of the Robots ua.) alles komplett für 2000 DM. Tel. 040/6399323 (Brian)

Nintendo 64 us + Pad + Netzteil 450 DM. Raum Köln-Bonn. Tel. 0172/3158061 (Handy)

17 SNES-Games: Illusion of Time, DKC1, Super Bomberman2, Simpsons, Jurassic Park usw. Zusammen für VB 560 DM. Spiele auch einzeln! Tel. 0911/579254 (ab 15 Uhr, Kevin)

Nintendo 64 incl. jp/us-Umbau + RGB-Umbau + Spannungswandler + Joyad + Cruis'n USA + Super Mario 64 + Kl Gold. Preis nach Vereinbarung. Tel. 0351/4129856



PLAYSTATION

Komplettlösung für Baphomets Fluch, D. Resident Evil & Discworld je 10 DM + 2 DM Porto in bar oder Briefmarken. Christian Luttenbacher, Trendelenburgstr. 3, 23562 Lübeck. Tel. 0451/595219

PS (Pal, originalverpackt) + Memory Card plus + Mad Catz Lenkrad + Formel1 + Andreotti + RRR + Alien Trilogy + Tunnel B1 + Need for Speed u.a. zu verkaufen! Topzustand! VHB 900 DM!! Tel. 0611/723505 (ab 18 Uhr, Torsten)

PS + Pad + Zubehör + 8 Spiele (Tomb Raider, Formel1, NHL Face Off, Extreme Games, PGA'96, Ran Soccer, DD, Olympic Games), alles in Originalverp. + BPS-Mags mit 3 Demo-CDs NP 1347 DM für VB 700 DM! Tel. 0391/5613997 (Stefan)

PSX-Spiele us: Contra incl. 3D-Brille, Tomb Raider, Saturn-Spiele jp: King of Fighters '95, Fatal Fury3, SF Zero2, Fighting Vipers. Preise VHS. Suche Beat'em Up-Profis im Raum Stuttgart zwecks Spieletreffs! Tel. 0711/879873

Super günstig! **4 PSX-Spiele** (Total NBA, FIFA Soccer, Warhawk & Battle Arena Toshinden) für je 25 DM!!! Tel. 08131/95436 (ab 15 Uhr, Ludwig)

Verkaufe oder tausche Destruction Derby, Adidas Power Soccer, Discworld für je 50 DM. Suche Int. Track & Field, Alien Trilogy & Bust a Move2. Tel. 04161/63585

PS + Memory Card + Namco Negcon + 5 geile Topspiele + Demo CD's!!! Preis nachfragen! Verkaufe auch Amiga-Spiele! Don't miss it!!! Garantiert super niedriger Preis!!! Tel. 08321/9768

US-Import Rebel Assault2 für 110 DM (alles vorhanden!). Karsten Johannsen, Flensburgerstr. 10, 25348 Glückstadt.

Mad Catz Lenkrad incl. Originalverpackung 100 DM. Gunship 60 DM. Alien Trilogy 50 DM. Descent 70 DM. Int. Track & Field 60 DM. Tomb Raider neu 75 DM. Stirb Langsam neu 75 DM. Ruft an! Tel. 02166/370165 (ab 17:30 Uhr)

Fade to Black, Discworld je 60 DM. WWF Arcade, Theme Park, Strategiespiel je 50 DM. Mickey Mouse 40 DM. Tausche auch 1:1 gegen X-Com2, Tomb Raider oder Crash Bandicoot. Tel/Fax 08131/26406 (ab 18 Uhr, Roli)

Alien Trilogy, Fade to Black, Discworld, Toshinden2, Thunderhawk2, 3D-Shooter, Space Hulk, Wipeout je 55-65 DM + Porto. Verkaufe Mad Catz! Tel. 06021/550276 (Dominik)

Ca. **60 Playstation-Spiele** für 35-80 DM! Schicke Liste raus! Ruft doch einfach mal an oder schreibt doch, es lohnt sich! M. Pieper, Allee 1c, 25709 Marne. Tel. 0172/9511821 (18-20 Uhr)

Import-Spiele: Black Dawn, Tomb Raider, 3D-Shooter, Perfect Weapon, Pandemonium, Soviet Strike, Disruptor, Lomax, Rage Racer, Street Racer, Resident Evil, Alien Trilogy, Iron and Blood, Blast Chamber. Tel. 02208/910888

Time Commando 70 DM. Timo Schmetkump, Oxtgraben 20, 48324 Sendenhorst.

PS + Pad + MC + Scart + 6 Spiele (z.B. Tekken2, Burning Road, Prügelspiel, T. NBA u.a.), alles 3 Monate alt für 650 DM. Verkaufe außerdem Tamiya Model 1:10 RC mit RC-Set ca. 250 DM. Reichweite u. 45 km/h EM. Super Leistung. Tel. 02151/756383

Komplettlösung von Resident Evil, Discworld & Blazing Dragons für je 10 DM + 2 DM Porto in bar oder Briefmarken zu verkaufen. Christian Luttenbacher, Trendelenburgstr. 3, 23562 Lübeck. Tel. 0451/595219

Verkaufe oder tausche Tunnel B1, Fade to Black, Warhawk, Thunderhawk2, Toshinden2, Ballerspiel, Cybersled. Suche Tomb Raider, Sim City2000, Stirb Langsam, DD2, Pete Sampras Tennis. Tel. 09331/89334

Tausche Lone Soldier, Destruction Derby, Worms, Wrestlemania Arcade, Myst. Suche NBA, Alien Trilogy, Discworld, Magic Carpet & WC3. Tel. 09474/1649 (Mo 17-21 Uhr, Josh)

Descent, Sim City2000, Return Fire, Thunderhawk2, Air Combat, Destruction Derby, Shellshock, Tekken, Wipeout, Goalstorm, Track & Field, Street Fighter Alpha jeweils 50 DM. Tel. 05361/73016 oder Tel. 0177/2902464 (Sven)

Tausche **16 PS-Games:** Rebel Assault2 us, Gex, Soul Edge jp, D. Hard, P. Overkill, Alien Trilogy, Disruptor, Tomb Raider, Andreotti R., RRR, Contra us, Pandemonium, Beat'em Up, Shooter usw. ab 40 DM! Tel. 09261/93104

7 Playstation-Spiele, alle Pal, ca. 35 DM pro Stück oder zusammen ca. 180 DM. Anfragen an Klaus Wachter, Hennenkopf 779, 6790 Bartholomäberg, Österreich. Tel. 0043664/3074015

Verkaufe oder tausche **PSX-Spiele:** Hi Octane, Cyberspeed, Viewpoint, Jupiter Strike & Williams Arcade für je 30 DM! Suche Twisted Metal, Gunship, Need for Speed, Alien Trilogy, Destruction Derby, Wipeout & RRR. Tel. 06443/5518

PSX + 2 Pads + Maus + 3 Memory Cards + Negcon-Pad + 15 Topspiele + RGB-Kabel + 7 Demo-CD's, alles Pal für VB 1200 DM Tel. 040/5223902

NBA in the Zone 50 DM. Johnny Bazookatone 30 DM. Time Commando 60 DM. Suche Tomb Raider! Tel. 06531/3818

PSX-Games: F1, Tekken2 je 80 DM. R. Evil, Worms, Road Rash je 75 DM. D. Derby, Discworld, PGA'96, Ridge Racer je 60 DM. Memory Card plus 60 DM. Für SNES: 3 Prügelspiele 300 DM. Saturn + 2 Pads + Gamebuster + 7 Spiele 550 DM. Blackpoint SHG 100 DM. Tel. 09081/87603 (18-19 Uhr)

Tausche & verkaufe **PSX-Spiele:** Baphomets Fluch dt, Magic Carpet dt, Topgun dt für je 65 DM. Suche Strategiespiel, Warhammer oder Stirb Langsam, alles Pal. Schreibt einfach an: Enrico Kielholz, Damaschkestr. 31, 01900 Großröhrsdorf.

Street Fighter Alpha 50 DM, Ridge Racer 50 DM, Total NBA 50 DM, Disruptor 50 DM, Formel1 70 DM, Tekken2 ohne Hülle 40 DM. Alles Pal! Tel./Fax 08167/1684

Playstation + 2 Pads + Memory Card (120) + RGB-Scart-Kabel + 5 Spiele (z.B. Tomb Raider, FIFA'97 & Wipeout2097), 2 Monate alt mit Garantie, NP über 1000 DM für 600 DM! Tel. 06103/939743

Sony PSX + Pad + Memory Card + 5 Spiele (Int. Moto-X, Resident Evil, Tekken2, FIFA'96, Fade to Black) + 6 Demo-CD's + 2 PSX-Magazine für nur 600 DM! Meldet Euch bei: Tel. 07431/53180 (Sandor)

PSX-Spiele: Time Commando, Hi Octane, Defcon5, Lone Soldier, Ridge Racer, Destruction Derby, Twisted Metal, Kileak the Blood für je 40-50 DM. Tel. 08442/60573

PSX + 2 Pads + Memory Card + 4 Spiele (NFS, F1, Resident Evil & Ballerspiel) + Action Replay Pro + PC-Link + viele Demo-CD's nur komplett für 500 DM! Tel. 03425/923840 (Frank)

PSX dt + 14 Games + 2 Memory Cards + 2 Pads + Negcon + 6 Demo-CD's + RGB-Kabel + Pad-Verlängerung für 1800 DM (NP 2400 DM). Alles originalverpackt & in Topzustand! Tel. 035725/70166 (ab 18 Uhr, Robert)

Iron & Blood 65 DM, Resident Evil us 65 DM, Fade to Black, Need for Speed & Ridge Racer Revolution je 55 DM, Space Hulk, Krazy Ivan je 40-50 DM. CD's einwandfrei! Tel. 02225/12365 (ab 17 Uhr, Phillip)

Tausche & verkaufe **PSX-Spiele** Lemmings 3D, Tekken je 40 DM, Jumping Flash, WWF, Parodius, Crazy Ivan je 30 DM & Tausch. Alien Trilogy, Magic Carpet, Thunderhawk2 je 70 DM. Tel. 036608/92586 (Mo-Fr ab 19 Uhr, Sa & So vormittag)

PSX + viel Zubehör + 24 Spiele (z.B. F1, Stirb Langsam) NP 3500 DM für VB 2300 DM. Verkaufe Saturn + Zubehör + 14 Spiele (z.B. VC1-2 & Gun) für VB 1400 DM. Tel. 02133/470477

Tausche & (ver)kaufe **PS-Spiele:** Habe Star Gladiator mit Hintbook (us), Stirb Langsam (us), Ridge Racer (jp), Track & Field (Pal)! Tel. 07940/55944 (ab 16 Uhr, Janni)

Playstation + 17 Spiele + Pad + 2 Memory Cards (ges. 135 Blocks) + Mad Catz Lenkrad für nur 1200 DM (NP 2600 DM). Tel. 037209/2823 (ab 17 Uhr, Heiko)

PS-Spiele: A. Rigs (us), Winning 11, Iron Slam '96 (jp), F.t. Black, Need for Speed (Pal) je 40 DM oder tausche gegen NBA Extreme, Worms und Tomb Raider. Habe auch noch NHL Face Off (us). Tel. 04721/32932 (ab 14 Uhr)

Tausche Gex oder Warhammer gegen Pandemonium, Wipeout 2097, Rayman, D. Derby2 oder Pro Pinball. Alles nur Pal & Topzustand! Tel. 038393/31962 (ab 18 Uhr, Matthias)

19 Spiele zu je 40-50 DM. Mengenrabatt! Panasonic 3DOFZ-10 (6 Monate alt und in 1A-Zustand) für 300 DM. Tel. 0711/593806

PS + 2 Pads + RGB-Kabel + Pandemonium + Ridge Racer + Toshinden + Crash Bandicoot + Tekken2 + X2 + Motor Toon2 + Wipeout + Stirb Langsam + Predator Gun für PS & Saturn + Raiden Projekt + 6 Demo CD's nur komplett für 950 DM. Alles 1A! Tel. 07072/50121

NHL'97 (us) 65 DM. Auch Tausch möglich gegen NHL Face Off'97, X2 oder Parodius Deluxe (Parodius nur jp!). Tel. 0611/807768 (Dennis)

Tausche Ridge Racer3 gegen Wing Commander3 oder Iron & Blood. Stefan Ritter, Am Killberg 14, 72218 Wildberg/Gültlingen.

(Ver)kaufe & tausche **PSX-Spiele:** RE 50 DM, SC2000 60 DM, Maus 30 DM, Tomb Raider 70 DM, Link Kabel 25 DM. Suche ua. ISSD, NIT22, Crash Bandicoot, WO2097, Stirb Langsam. Tel. 06708/3201 (ab 18 Uhr, Marc)

Command & Conquer, Formel1 & FIFA'97! Tel. 09084/412 (ab 18 Uhr)

Tausche: Resident Evil, Defcon5, Alien Trilogy, Wing Commander3. Habe auch noch SNES-Spiele (viele Action & Adventure). Suche: Discworld, Myst, D. Alone in the Dark, X-Com u.a. (nur Pal) Tel. 06283/50419

Verkaufe & tausche **PSX-Spiele!** Habe RRR, Krazy Ivan, Magic Carpet je 60 DM. Tausche auch gegen z.B. Tekken2, Andreotti Racing, Pandemonium, FIFA Soccer'96. Tel. 02132/76532 (Matthias)

Halt: **Probleme mit Tomb Raider?** Ich kopiere Spielstände komplett auf Eure Memory Card + Infos. Schickt 5 DM in bar + 3 DM Porto an: Guido Neubert, Postillionstr. 13, 86179 Augsburg.

Playstation + Pad + Memory Card + Memory Card 120 Blocks + Spiele (Wing Commander3, Sim City2000, RR Revolution) für 599 DM. Möglicherweise Einzelverkauf! Tel. 07181/62199 (ab 16 Uhr, Lutz)

Komplettlösung für Trilogy auf 73 Seiten + geheime Paßwörter und Cheats! Für mehr Info call: Tel. 0711/8894850 (Benjamin)

Verkaufe oder tausche **PS-Spiele** Casper 70 DM, BA Toshinden 40 DM, Destruction Derby 40 DM, World Cup Golf 60 DM, Magic Carpet 50 DM, Philosoma 50 DM. Suche Crash Bandicoot, Destruction Derby2 & FIFA'96'97. Werner Milz, Wurzerstr. 82, 53175 Bonn.

Nur 1x gespielte CD's: Jupiter Strike 32 DM, Slam'n'Jam'96 32 DM, Nova Storm (2 CD's) 32 DM, Actua Soccer 49DM, Onside Soccer 59 DM. Tausche auch mit Tomb Raider, Alien Trilogy, Tekken. Tel. 02236/1226 (ab 17 Uhr)

Wer möchte Resident Evil mit dem Raketenwerfer durchspielen? Für 5 DM in bar und einem frankierten Briefumschlag kopiere ich jedem den nötigen Spielstand auf Memory Card. Tel. 04522/4221

Global (A-Train) 70 DM, Defcon5 50 DM, Destruction Derby 50 DM, Lemmings 50 DM, Strategiespiel 70 DM, Thunderhawk2 50 DM. Suche Spieler im Raum RS zwecks Tausch! Tel. 02191/82243



Playstation + 2 Pads zusammen 400 DM. Lenkrad 90 DM. Fifa '97 50 DM. Formel1 50 DM. Ridge Racer2 60 DM. Tekken2 60 DM. Ran Soccer 30 DM. Resident Evil 50 DM. Memory Card 20 DM. Tel. 07034/60132 (ab 13 Uhr)

Tausche **PS-Spiele**: Soviet Strike, Reloaded, Ballerspiel, Alien Trilogy, STR. F. Alpha, Krazy Ivan, Wipeout. Suche (Pal): Star Gladiator, Die Hard, Tekken2, Need for Speed, Pro. Overkill, Street Fighter Alpha2 usw. Tel. 02232/46382

PSX: Destruction Derby2 70 DM, Tomb Raider 60 DM. Tel. 09471/3526 (Fr-So, Frank)

Tekken2, Wipeout, Ridge Racer, Total NBA'96 an den Meistbietenden. Tel. 05681/2523 (ab 16 Uhr, Steffen)

Verkaufe und tausche **PSX-Spiele**. Habe auch Neuheiten, kaufe auch Spiele an. Einfach alles anbieten! Tel. 06131/670611

Playstation + Pad + Memory Card + RGB-Kabel + 4 Demo CD's für VB 280 DM. Formel1 65 DM. Alien Trilogy 60 DM, Resident Evil 65 DM, Wipeout 50 DM, Worms 50 DM, Wing Commander3 60 DM. Alles Pal! Tel. 0228/467254 (ab 19 Uhr, Sven)

PSX + 2 Prügelspiele + Blam! Mach. + Resident Evil + Ballerspiel mit Pistole + Memory Card + 5 Demo CD's + Spieleschriften für 750 DM. Manuel Weid, Hauptstr. 38, 57518 Alsdorf. Tel. 02741/4214

PSX (jp) + 7 Spiele jp (Soul Edge, Vampire, Street Fighter Alpha,...) + 11 Spiele dt (Tunnel B1, Soviet Strike, Ballerspiel,...) + 2 org. Pads + programmierb. Pad + 2 Memory Cards + Maus + Action Replay, Preis VB. Tel. 08654/479807 (ab 19 Uhr)

Return Fire, Burning Road, Andretti Racing je 50 DM. Alien Trilogy, Destruction Derby je 40 DM. Dominik Lwowsky, Mozartstr. 41, 12247 Berlin.

13 PSX-Spiele (Disruptor, Tomb Raider, Formel1, Wing Commander3 u.a.) zusammen mit Memory Card & Mouse nur 800 DM. Tel. 06172/44751 (ab 15 Uhr, Robert)

Tekken2 us 55 DM, Prügelspiel us 60 DM, Ballerspiel dt 40 DM & 5 Demo CD's für je 2 DM, wegen Inhalt anrufen oder alles zusammen für 155 DM! Günstiger gehts nicht! Tel. 07161/813929

Playstation-Spiele: Tekken2 jp & Destruction Derby2 us. Beide zusammen für 80 DM abzugeben! 1A-Zustand! Tel. 02941/59694 (W. Borkam)

Playstation-Spiele: Battle Arena Toshinden, NBA Jam, Theme Park, Fifa Soccer'96, Int. Track & Field, WWF Wrestlemania, Wipeout je 50 DM, zusammen nur 300 DM! Tel. 06446/2460 (Marco)

Total NBA'96 + Fifa Soccer'96 (dt Versionen) für je 30 DM. Tel. 06021/412393 (Matthias)

Spiele für PSX: Destruction Derby, Air Combat, Formel1, Raiden Projekt, Soviet Strike, Disruptor, C&C und noch andere für je 59 DM. Tel. 0211/674433 (ab 17 Uhr)

Playstation (dt) + 2 Pads + Memory Card + Alien Trilogy + Resident Evil + Tekken2 + Wipeout2097 + Soviet Strike + Stirb Langsam + Pandemonium + Tomb Raider für 700 DM! Tel. 02205/6396

Soviet Strike 80 DM oder Tausch gegen Stirb Langsam, Warhammer, Worms + 40 DM oder Worms + Controller (original). David Rosenberger, Wingerstraße 4, 97422 Schweinfurt.

Kileak the Blood, Worms, Criticom, Destruction Derby, Skeleton Warriors, Twisted Metal, Discworld, Time Commando, Formel1, Ballerspiel, Soviet Strike. Alles Pal & Topzustand! Tel. 034774/27802 (ab 19 Uhr)

PSX + 11 Games (Resident Evil, F1, Prügelspiel, Tekken1+2 usw.) + 2 Pads + Memory Card mit super Spielständen (Rocket Launcher bei RE) + RGB-Kabel für 1100 DM. Tel. 0351/2510645

PSX (4 Wochen alt incl. Garantie) + Memory Card + 2 Pads + Antennenkabel + mehrere Demos + 6 Spiele (Pal, z.B. Tohshinden2) NP 1500 DM. Tel. 03372/401411 (ab 15 Uhr, Christian)

Tausche Ascii Fighter Joyboard, fast neu (NP 149 DM) gegen 1 PSX-Spiel. Suche Tomb Raider, Crash Bandicoot, Stirb Langsam, Supersonic Racers oder verkaufe für 70 DM! Tel. 05251/370380

Tomb Raider + Official Strategie Guide zusammen 70 DM. Rayman 40 DM, Aquanauts Holiday (Unterwassersimulation) 40 DM. Thomas Thieme, Rosenbergstr. 154/1, 70193 Stuttgart.

Komplettlösungen für Baphomets Fluch, D. Resident Evil & Discworld für je 10 DM in bar oder Briefmarken. Christian Lettenbacher, Trendelenburgstr. 3, 23562 Lübeck. Tel. 0451/595219

Playstation (Pal) + 2 Pads + Memory Card + TV-Adapter + 11 Topspiele + 7 Demo CD's + Komplettlösungen + Paßwörter in 1A-Zustand wegen Zeitmangel für 900 DM abzugeben. Tel. 040/768699 (AB)

Iron Man /XO, Reloaded, Skeleton Warriors je 45 DM. Tekken für 40 DM. Tel. 08638/65621

Playstation + 19 Spiele (Formel1, Die Hard + Lightgun, Soviet Strike, Fifa'97, Fifa'97) + 2 Pads + Memory Card für 1500 DM (NP 3000 DM). Tel. 02365/62279

(Ver)kaufe & tausche **Konsolen & Spiele** für z.B. Playstation, Saturn, 3DO, CDI, MD, Nintendo. Alles anbieten, auch ganze Sammlungen. Suche Ultra64 & Spiele! Suche CDI-Filme! Tel. 08341/73005 oder Tel. 0172/8639877

Cheats, Codes, Tricks usw. zu über 130 Playstation-Spielen in einem Heft! Nur 15 DM incl. Porto! Jetzt anfordern: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg.

Playstation + 2 Pads + Resident Evil + Soviet Strike + NBA Live'97 + Pandemonium + Sim City2000 für 600 DM. Suche KI Gold für Nintendo64. Wer sofort anruft, erhält PS-Tasche gratis dazu! Tel. 08531/7926

PSX + 9 Pal-Spiele incl. us/jp-Umbau + Rebel Assault2 us + 2 Pads + 2 Memory Cards + RGB-Kabel + 8 Demo CD's Pal (Soviet Strike, Resident Evil, Projekt Overkill, Formel1, Wipeout2097 usw.) nur komplett für 1250 DM VB! Tel. 07026/3166 (ab 19 Uhr)

Sony Playstation + 2 Pads + Memory Card + 4 Spiele für 550 DM. Lars Leonhardt, Obergasse 10, 35457 Rittershausen.

PSX + 18 Spiele + Negcon + Mouse + Memory Card + 2 Pads für 1400 DM. Tel. 0511/7860227 (ab 19 Uhr)

Playstation + Umbauchip + Tekken2, neuwertig für 455 DM. Zusätzlich Tohshinden geschenkt! Ruft an unter: Tel. 08151/8501 oder Fax 08151/28461

Playstation + 2 Pads + Memory Card + Negcon + Analog-Stick + RGB-Kabel + Pad-Verlängerung + Resident Evil + Raging Skies + F1 + Tomb Raider + DD + Shockwave Assault für 800 DM. Tel. 06074/99974

Biohazard jp, Destruction Derby us, Overkill us & weitere us/jp Spiele nach Gebot! Lenkrad & Pedale 99 DM, Flug-Stick 90 DM, alles wie neu! Suche Road Rash us, Tekken2 jp, tausche auch! Tel. 06841/709110 (bis 16 Uhr)

Descent (us) 40 DM, Andretti Racing us 65 DM, Fade to Black Pal 50 DM, Hardcore 4x4 Pal 65 DM. Tel. 04425/250 (ab 18 Uhr, Helmut)

Verkaufe **Sony PSX-Games**, sowie MCD + diverse Spiele. Suche alle GB-Spiele, zahle 15-30 DM! Tel. 06041/251 (Mirko)

(Ver)kaufe & tausche z.B. Fade to Black, Worms, Wipeout2097, Magic Carpet, Ridge Racer Revolution, Air Combat, Wipeout, NHL Face Off, Andretti Racing für je 50-65 DM. Auch MD- & SNES-Spiele und Zubehör! Scart, Umschalter, Sticks! Tel. 07587/761

Kileak 50 DM, Wipeout 40 DM, Rayman 50 DM, RevolutionX 40 DM (alle Pal). Suche Nintendo64 (dt), Extreme Games, Shellshock, Earthworm Jim2, Firo & Clawd (nur Pal) & Playersguide für Tomb Raider! Tel. 07324/981692

(Ver)kaufe **Spiele für PSX** für 30-60 DM! Liste anfordern oder anrufen, Versand per NN. Tel. 0451/492031 (ab 10 Uhr)

Playstation + 11 Spiele (Formel1, Tekken2, Tunnel B1, Resident Evil, C&C usw.) + Memory Card + 2 Pads + 6 Demo CD's, alles zusammen für 900 DM! Sehr gut erhalten! Tel. 05144/2180 (ab 14 Uhr, Marc)

Command & Conquer, Formel1 & Fifa'97! Tel. 09084/412 (ab 18 Uhr)



Wer den ewigen Kabelsalat hinter dem Fernseher und nervige Umsteckaktionen satt hat, besorgt sich einen Scart-Wechselschalter. Die Scart-Steckleiste wird ebenfalls via Scart-Kabel mit Eurem Fernseher verbunden und koppelt so drei bis fünf Konsolen gleichzeitig an. Um ein Gerät zu aktivieren, stellt Ihr den Drehschalter auf die passende Scart-Buchse und schon werden die entsprechenden Signale an den Fernseher weitergeleitet. Beim Kauf solltet Ihr jedoch darauf achten, daß in Eurem neuen Accessoire alle 21 Pins der Scart-Buchsen durchgeschleift sind. Bei einigen Umschaltern sind nur die Euro-AV- und nicht die RGB-Pins belegt.

3DO

Goldstar 3DO + 8 Games + Demo CD + 2 Pads 400 DM! Jan Fehrenbach, Stalterstr. 52, 79822 T-Neustadt. Tel. 07651/1683 (14-21 Uhr)

3DO FZ10 (jp) + Spannungswandler + Flightstick + 2 Pads + SVHS-Kabel + 17 Spiele + viele Demos + 12 3DO-Magazine + Game Guru für 400 DM! Tel. 04425/250 (ab 18 Uhr, Helmut)

EXOTEN

Neo Geo CD 60 Hz (NTSC) org. verpackt + 19 Topspiele + 2 Pads + Board + RGB-Kabel, alles 100% ok, auch einzeln, Preis VHS (günstig!) Tel. 05131/55191

Neo Geo CD + 2 Pads + 7 Spiele + Scart-Kabel 470 DM! Tel. 040/782761

Neo Geo CD + 2 Pads + Game (Fatal Fury 3), 1x gebraucht, VB 180 Sfr. Benno Flury, Ibikon 12, 6343 Rotkreuz, Schweiz! Tel. 0041/41/7902644

Neo Geo CD + 2 Pads + ein Topspiel (Fatal Fury 3), wirklich nur 1x gebraucht, für nur VB 180 Sfr. Benno Flury, Ibikon 12, 6343 Rotkreuz, Schweiz! Tel. 0041/41/7902644

OLDIES

Atari 2600 + Spiele + Stick. Nintendo + 2 Pads + 10 Spiele + Gun. Sega GG + 15 Spiele + Netzkabel + A. Replay. Exoten-konsole + 50 Games Preis VB! Tausche auch gegen PSX-Spiele! Tel. 06182/60417

Raritäten: **Interton Video 2000** mit Batteriebetrieb + 4 Module mit Anleitung gegen Gebot. Sehr guter Zustand, sehr selten (auch lt. MAN!AC). Tel. 089/8415457

Liebhaver aufgepaßt! Günstiges **Interton Elektronik VC 4000 Video Computer** mit den Spielen 1, 2, 3, 4, 7, 11, 12 & 19 gegen Gebot! Tel. 04421/304991 (Nina)

Colecovision-Spiele mit Anleitung + Verpackung je 25 DM (ohne je 15 DM). Intellivision-Module 8-20 DM oder Tausch gegen Vectrex oder Philips G7000-Spiele. Tel. 02156/77827

SONSTIGES

Amiga 2000 + Pad + Mouse + 8 Spiele ohne Verpackung für 200 DM. Tel. 06202/63816

Tips & Tricks für über 500 Spiele für alle Sega, Nintendo, Sony, Atari, SNK & Panasonic-Konsolen. Schon ab 1 DM! Liste Gratis erhaltet Ihr bei: Thorsten Haak, Helligstr. 6, 51373 Leverkusen.

Fast **150 Videospiele** für Sega Mega Drive, Saturn, SNES, Playstation sowie 3DO! Z.B. Rollenspiele, Beat'em Ups, Strategie & Kinderspiele! Alle wie neu von 20-70 DM! Tel. 030/3418661

(Ver)kaufe & tausche **Videogames** für PSX, N64 /evtl. auch andere NG-Konsolen). Ruft an bei Dan Fist! Tel. 02622/82573 (16:30-19:30 Uhr)

Video Games 4/95-2/97. MAN!AC 8/95, 2/96-2/97. Mega Fun 2/96-2/97. Next Level 5/96-2/97 für je 3 DM! Tel. 06356/8521 (Freddy)

Tausche **Spiele & Geräte** für alle Systeme, kaufe auch ganze Sammlungen (auch GB, GG usw.)! Tel. 08251/3217 (Markus)

Lösungen, Cheats, Codes usw. (Movelisten, über 700 Stk. für PC, PSX & Saturn!). Immer aktuell. Gratisliste bei: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg.

(Ver)kaufe & tausche alle **Videospielkonsolen und Spiele**: PSX, N64, Saturn, 3DO, Amiga, Duo, CDI, Neo Geo, Jaguar, SNES, MD, MCD, 32X, Vectrex & Atari. Zeitschriften usw. kaufe auch ganze Sammlungen ca. 45 Titel. Tel. 08341/67792 (ab 20 Uhr)

Spielesammlungen: 8 Konsolen + Spiele und Zubehör. S. Rank, Röntgenstr. 46, 95032 Hof. Tel. 09281/94223 (Fax 91040)

 2-fach RGB-Umschalter ab 65 DM. 5-fach RGB-Umschalter ab  85 DM. Henning Henß, Damaschkestr. 6, 31275 Lehrte. Tel. 05132/6761 (Henning)

Levelkarten (je Spiel 10 DM), Tips & Cheats (je Spiel 10 DM) für Alien Trilogy, Tomb Raider, Resident Evil, etc. Gratisliste bei: Oliver Kampen, Dahlienweg 21, 52222 Stolberg.

Röhrenprojektor VPF40HD, Pioneer LD-Player NTSC-AC3, NTSC-PSX-Games, NTSC-Laserdiscs, MAN!AC, Mega Fun, alles andere. Suche Heimkino-Freaks! Tel. 07203/2489

Verkaufe **Sony, Nintendo & Sega-Spiele**! Panzer Dragoon2 30 DM, S. Spirits3 60 DM, Soul Edge 60 DM uva. Kaufe Neuheiten & Importe (jp) für Sony Playstation & Sega Saturn! Einfach anrufen! Tel. 0251/212846

Mario64 jp 65 DM, Vectrex-Spiele (incl. Verp., Anleit. & Overlay): Berzerk 35 DM, Cosmic Chasm 35 DM, Hyperchase 40 DM, Clean Sweep 25 DM, Pinball 30 DM! Alle Preise VHB! Suche Laserdiscs Pal/NTSC! Tel. 0781/1664

(Ver)kaufe & tausche **Spiele** für Playstation, Jaguar und Lynx! Suche z.B. Wipeout2097, DD2, Tunnel B1, Towers2, Hoover S. CD, Ultra Vortex. Lynx beide - anrufen! Tel. 07762/8910 (PS-Spiele) oder Tel. 07762/3646 (Jaguar)

Tips & Tricks für über 500 Spiele für alle Sega, Nintendo, Sony, Atari, SNK & Panasonic-Konsolen. Schon ab 1 DM! Liste gratis erhaltet Ihr bei: Thorsten Haak, Helligstr. 6, 51373 Leverkusen.

Levelkarten (je Spiel 10 DM), Tips & Cheats (je Spiel 10 DM) für Alien Trilogy, Tomb Raider, Resident Evil, etc. Gratisliste bei: Oliver Kampen, Dahlienweg 21, 52222 Stolberg.

Laserdisc



Independence Day

Nach jahrelanger Science-fiction-Flaute zieht Popcorn-Regisseur Roland Emmerich ("Stargate", "Universal Soldier") sämtliche Effekt-Register: Kaum sind die Aliens auf der Erde angekommen, schießen die gewissenlosen Insektoiden alles zu Klump. Gewaltige Explosionen und Computer-gerechtere Raumjäger schlagen auch hartgesottene Science-fiction-Gucker in ihren Bann und werden dem Trick-Trubel der 90er gerecht wie kaum ein anderer Blockbuster. Plot wie Alien-Motivation wurden allerdings im seichten Stil amerikanischer Invasions-Relikte gehalten und driften trotz Jeff Goldblums Schauspiel-Talent haarscharf an der Nullkurve vorbei. Nur wer sich nicht an einer gefährlichen Überdosis Klischee-Kitsch, amerikanischem Patriotismus und Macintosh-kompatiblen Alien-Computern verschluckt, kann Effekte in gewaltiger Bild- und atemberaubender AC3-Qualität genießen.

Independence Day, NTSC, drei Seiten CLV
145 Minuten, Videoscreen (2,35 zu 1)
Dolby Surround AC 3 THX ca. 40 US-Dollar



Asian Cinema

Gun Smith Cats 1



Action-Fans aufgepaßt: Mit den schießwütigen "Gun Smith Cats" Rally Vincent und May Hopkins startet ACOG eine bleischwere Kopfgeldjäger-serie der putzigen Art. In "The Neutral Zone" stellen die beiden Knarren-Girlies einen skrupellosen Waffenhändler, der Polizei und FBI stets an der Nase herumführt. Schwungvolle Schießereien und rasante Verfolgungsjagden prägen den 35minütigen Kugelhagel, Slapstickeinlagen mit Kugelaugen-Flair lockern die Action auf. Die Serie im Stil amerikanischer Straßencop-Abenteuer ist für alle Anime-Sammler eine lohnende Investition. Wer sich nur gelegentlich an Ulkschießereien erfreut, kann auf die Coltgirls verzichten. oe

Gun Smith Cats - The Neutral Zone.
VHS, 14 Minuten, ab 16 Jahren
Muster von ACOG, Selbstvertrieb
Tel. 02025 30058



Laserdisc

Chain Reaction



Keanu Reeves in einem Öko-Thriller: Der "Speed"-King hat an der Erfindung einer revolutionären Energie-Technologie mitgewirkt und wird samt Partnerin von einer Konzern-Mafia gejagt. Spannend, Special-FX-geladen & mit gutem Sound.

Chain Reaction, eine Laserdisc CLV
106 Minuten, NTSC, Videoscreen (2,35 zu 1)
Dolby Surround AC 3 THX ca. 40 US-Dollar



Laserdisc

Willow



Zwerg Willow und Schwertmeister Val Kilmer trotzen einer Märchenhexe, verfüttern Trollgetier an Stop-Motion-Drachen und retten die Fantasy-Ehre: Lucas' Abenteuer-Mähr bleibt die Genre-Referenz - jetzt in Letterbox und THX-Qualität.

Willow, zwei Seiten CLV, eine Seite CLV
128 Minuten, NTSC, Videoscreen (2,35 zu 1)
Dolby Surround, THX ca. 60 US-Dollar



Asian Cinema

Otaku



Während sich bei uns Anime-, Videospiel- oder Modellkit-Freaks mit stolzgeschwellter Brust als "Otaku" (wörtlich übersetzt "Haus") brüsten, steht man in der Heimat des Otaku-

Phänomens Japan den teils weltfremden Stubenhockern mit Skepsis gegenüber. In ihrer Heimat genießen die Fans von Mädchen-Unterwäsche, militärischen Feuergefechten und Idol-Puppen einen zwielichtigen Ruf. Otakus leben unter ihresgleichen und haben in ihrer Rolle als Freak kaum Kontakt zu Außenstehenden. Um auch Normalsterblichen Einblick in die oft verdrehten Gedankengänge der Otaku-Generation zu gewähren, reiste "Betty Blue"-Regisseur Jean-Jacques Beineix samt Filmcrew nach Japan, um vor Ort mit Freaks verschiedener Sparten zu sprechen und Hintergründe zu erörtern. Neben vereinsamten Pornospielefans und schießwütigen Wochenendkriegerern schütten auch heißblütige Bondage-Fetischisten und ausgeflippte Hobby-Demonstranten in den knapp drei Stunden ihr Herz aus. Selbst wenn Ihr mit den Auswüchsen des japanischen Otakismus nichts anfangen könnt und Euch nur für Videospiele interessiert, lohnt sich der Kauf: Auf einem gigantischen "Street Fighter"-Turnier begegnet Ihr fachsimpelnden Ryu-Fanatikern und Bison-Zombies, Mario-Erfinder Miyamoto (Bild ganz oben) gibt ein ausführliches Interview und versorgt Euch mit Infos über Vergangenheit, Firmenpolitik und die Entwicklungsabteilung von Nintendo. Dabei wurde auf Objektivität großen Wert gelegt: Statt einer sensationsgeilen Freakshow erwarten Euch interessante Statements und ausgeflippte bis schräge



Persönlichkeiten, die Euch einen Einblick in ihr ungewöhnliches Leben gewähren. Eine informative und unterhaltsame Reportage! oe



Otaku, 168 Minuten, VHS, Pal
ab 16 Jahren, deutsch
Muster von Arthaus Video AG, Tel. 02025 30058



LAST RESORT

MITMACHEN!

Wenn sich

Jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Passcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH • MANIAC • „Tipsteufel“
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SOVIET STRIKE

PS In den Tiefen des Internets schlummern viele interessante Codes zu aktuellen Spielen. Ein rastloser WWW-Surfer hat uns den Joker-Code zu "Soviet Strike" übermittelt. Um unendlich viele Leben zu kassieren, gebt Ihr "ELVISLIVES" (Elvis lebt) ein. Wer uns seine Cheats ebenfalls per eMail übermitteln will, schickt sie an ManiacAndy@aol.com

ELVISLIVES

LEGACY OF KAIN

PS Die folgenden Joypad-Kombinationen müßt Ihr ausnahmsweise nicht im Pause-Modus eingeben – sie funktionieren an jeder Stelle des Spiels, während Ihr gerade unterwegs seid.

Energie nachladen

▲ ♦ ■ ● ▲ ▼ ♦ ♦

Magie nachladen

♦ ♦ ■ ● ▲ ▼ ♦ ♦

FMV-Szenen ansehen

♦ ♦ ■ ● ▲ ▼ ♦ ♦

COMMAND & CONQUER

PS Wer während des Kampfes auf einen Luftangriff, die Ionen-Kanone oder eine neckische Nuklearbombe zugreifen will, gibt die entsprechende Kombination ein – aber nicht im Pause-Modus sondern direkt im Spiel!

Air Strike

A B C ♦ ▼ ♦ ▲ ▼ ♦ ▼ ♦ ▼ ▲ C

Ionen-Kanone

A B C ♦ ▼ ♦ ▲ ▼ ♦ ▼ ♦ ▼ B

Nuclear Bomb

A B C ♦ ▼ ♦ ▲ ▼ ♦ ▼ ♦ ▼ A

SPACE JAM

PS Unendlich viel Power für die nagelneue Umsetzung des Films mit Bugs Bunny und Michael "Air" Jordan erlangt Ihr im Titelbild, indem Ihr dort die folgende Joypad-Kombination eingibt und das Spiel dann startet.

■ ▲ ● ♦ ▼ L1

DIXIES DOUBLE TROUBLE

PS Klaus Wenzel aus Essen hat sich ausgiebig mit dem dritten "Donkey Kong"-Teil beschäftigt. Im Spielstand-Menü wählt Ihr einen leeren Platz und gebt L, R, R, L, R, R, L, R, L, R ein. Es erscheint die Meldung "Code eingeben". Hier die möglichen Optionen:

TUFST	keine Halbzeifässer
MUSIC	Musik-Menü
HARDR	Spiel wird schwerer
LIVES	50 Leben
COLOR	Farben ändern sich
WATER	nach Spielbeginn ohne Boot in den Wasserfall links hineinschwimmen: Dort gibt es 85 Bonus-Münzen!
ASAVE	nach jedem gespielten Level wird gespeichert
MERRY	in den Bonusräumen erscheinen neue Symbole

RAGE RACER

PS Normalerweise dürft Ihr die Reverse-Kurse nur fahren, wenn Ihr in allen fünf Klassen mindestens auf dem dritten Platz gelandet seit. Haltet Ihr aber L1, R1 und START gedrückt, während die Strecke lädt, fahrt Ihr gleich im Mirror Mode. Wer alle Rennen in jeder Klasse (auch Reverse) als erster abschließt, erhält zusätzlich drei Extra-Fahrzeuge!

JET RIDER

PS Wenn Ihr Euch die Abspanne einzeln ansehen wollt, geht in den Optionsbildschirm, stellt als Schwierigkeitsgrad "Amateur" ein, schaltet "Turbo" und "Grapple" aus und wählt "Credits" mit gedrückter L2-Taste an.

Ein spezieller Botschafts-Bildschirm erscheint, wenn Ihr als Spielfigur Dakota auswählt. Zurück im Option-Screen stellt Ihr zwei Runden pro Rennen ein, wählt einen weiblichen Pokalüberbringer ("Trophy Presenter") und bei gedrückter R2-Taste die Credits.

Wer alle Rennstrecken anwählen will, stellt die Schwierigkeit auf "Amateur" und den "Trophy Presenter" auf "Male". Im Titelbild gebt Ihr dann \blacktriangle , \blacklozenge , \blacktriangledown , \blacktriangleright ein. Zurück im Option-Screen ändert Ihr den Schwierigkeitsgrad auf "Professional" und den Presenter auf "Rider's Choice". Jetzt nochmal ins Titelbild und die Kombination \blacktriangle , \blacklozenge , \blacktriangledown , \blacktriangleright eingeben. Der Cheat wird mit der Nachricht "Code Accepted" bestätigt.

Um die folgenden Codes eingeben zu können, aktiviert Ihr den "Price Code"-Modus mit folgendem Cheat: Stellt als Schwierigkeitsgrad "Professional" und als Rundenzahl 6 ein. Im Titelbild drückt Ihr \bullet , \bullet , \bullet , \blacksquare , \blacktriangle , \blacktriangle , \blacksquare , \blacktriangle .

Preis	Team	Code
Unend. Turbo	Butterfg.	\blacktriangle \bullet \blacklozenge R2 \blacktriangle \blacksquare \blacktriangle
Ice Racing	Butterfg.	\blacktriangle R2 R1 \blacklozenge L1 \blacksquare \blacklozenge
Super Agilty	Axiom	\blacklozenge \bullet \blacklozenge L1 \blacklozenge \blacklozenge
Rocket Racer	Axiom	\blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle L2 L2 \blacktriangle \blacktriangle
Double Stunt P.	K2	\blacklozenge \blacktriangle \bullet L2 \blacktriangle \bullet R1 R2
Zero Resistance	K2	\blacksquare L1 \blacktriangle \blacklozenge L1 \blacklozenge R2 \blacktriangle
Air Brakes	Mt. Dew	R1 R2 \blacklozenge L2 \blacktriangle \bullet \blacktriangle
Show-Off Cam.	Mt. Dew	\blacktriangle \blacklozenge \blacksquare \blacktriangle L1 L1 R1 R1
2-Plyr-Al Bikes	Sing.Trac	\bullet \blacksquare R2 \bullet \blacktriangle L2 \blacklozenge \blacklozenge



COMMAND & CONQUER

PS Ohne Absender erreichte uns eine Ergänzung zu den Paß-codes aus der letzten MANIAC. Ein Großteil der Sondereinsätze und die einzelnen Ausnahmezustand-Missionen sind damit anwählbar.

Sondereinsätze

Commandoboot	ox131c9rm
Dr. Moebius	sz4vzbo2a
Zurückerober	878fi0g1m
Erntekomplex	01xrxjoy5
Budgetmangel	03o5mo802

"Der Ausnahmezustand"

Stromausfall	w15dvovmph
Höllenzorn	45pn2v105
Datenübertragung	gtj2wmjvy
Primärziel	w15dkjfex
Glückes Schmied	c9ro8nzgu
Toter Winkel	w15vec3sq
Böse Nachbarn	w15dwgvm0
Verrat	shvqllfox
Rausschmiß	ox13ubklt
Diagn.: Tiberium	c9ro59ybh
Mantel & Degen	c99fj8dm5
Gewalts. Übern.	shdzbfdmq
Belagerungszust.	457e1d682
Todesschwadron	shvqqazte

NHL '97

PS Den perfekten Spieler erschafft Ihr wie folgt: Zuerst wählt Ihr die "Create Players"-Funktion an und gebt dort den Namen eines Entwicklers ein (siehe Anleitung) – u.a. funktionieren Raja Altenhoff, Tom Braski und John Hassin. Als Nummer wählt Ihr "1", die Spielposition ist "Forward", außerdem stellt Ihr "Rechtshänder" und als Gewicht "150" ein. Alles andere laßt Ihr unverändert. Mit der \blacktriangle -Taste verlaßt Ihr das Bild. Wählt nun "Sign Free Agents". Der neue Spieler, den Ihr gerade erschaffen habt, hat 99 Fähigkeitspunkte in Sachen Skating, Shooting und Passing.

TWISTED METAL 2

PS Die amerikanische Fassung von "Twisted Metal 2" läßt sich mit verschiedenen Cheats austricksen.

Fahrzeugwahl	L1 \blacktriangle \blacklozenge \blacktriangledown \blacktriangleright
Secret Tracks (2 player track select)	
Jet Moto	\blacktriangle \blacklozenge \blacktriangledown R1
Roofrops	\blacklozenge \blacktriangledown R1 \blacklozenge
Cyurbia	\blacklozenge \blacktriangle L1 R1
Level Codes	
Moscow	\bullet \blacktriangle \times \times \blacktriangle $_$
Paris	$_$ \blacktriangle \blacksquare \bullet \bullet \times
Amazon	\bullet \times \blacktriangle \blacksquare \blacktriangle \times
New York	\blacktriangle \times \blacktriangle \times \blacktriangle \times
Antarctica	\blacktriangle \times \blacktriangle \bullet \times \blacksquare
Holland	\blacktriangle \blacksquare \blacksquare \times \blacksquare $_$
Hong Kong	\bullet \blacktriangle \bullet \blacksquare \blacksquare \blacktriangle

PERFECT WEAPON

PS Aus erster Hand vom Entwickler Gray Matter haben wir ein paar neckische Tricks zu diesem US-Import erhalten.

Level-Codes

Ice Moon	\times \blacksquare \times \blacksquare \bullet \blacksquare
Garden Mn.	\bullet \times \times \blacktriangle \bullet \times \blacktriangle
Forest Moon	\bullet \blacktriangle \blacksquare \blacksquare \blacksquare \blacktriangle \blacktriangle
Desert Moon	\bullet \times \times \times \blacktriangle \bullet \blacktriangle
Morgone	\times \times \blacksquare \blacksquare \blacksquare \blacktriangle \bullet
Toran	\blacktriangle \blacktriangle \times \blacksquare \blacktriangle \times \bullet
Shiro	\bullet \bullet \times \blacksquare \times \times \blacktriangle
Renza-Fi	\blacktriangle \bullet \times \times \blacktriangle \blacksquare \blacktriangle
Sacra-Ja	\bullet \times \bullet \bullet \blacksquare \bullet \times \blacksquare
Morgone O.	\times \blacktriangle \bullet \times \blacktriangle \bullet \bullet \blacktriangle
Lizard Guard	\bullet \blacksquare \blacksquare \times \bullet \times \times \bullet

Cheats (im Pause-Modus)

Unverwundb.	\bullet \blacksquare \blacklozenge \blacklozenge R1+R2
Alle Moves	L2 R2 R1 L1

DESTRUCTION DERBY 2

PS Unser verdeckt ermittelnder Psynosis-Spionageroboter Ogni 4 hat uns drei Namen übergeben, die Ihr im entsprechenden Screen eingibt:

Levelanwahl	MACSrPOO
Credits-Video	CREDITZ!
Endsequenz	ToNyPaRk

SOUL EDGE







DS Wenn Ihr eine Babystimme hören wollt, müßt Ihr über zwei gespeicherte Spielstände verfügen: Erstens den des durchgespielten "Arcade Mode", zweitens ein beliebiger Spielstand im "Edge Master Mode". Legt nun die CD in die Playstation ein, laßt den Deckel geöffnet und geht in das Memory Card Menü. Nun schließt Ihr den Deckel und verlaßt das Menü wieder. Statt der Stimme eines Mannes erklingt eine Babystimme bei der Namcoansage!

Wer mit Soul Edge auf die Matte treten will, muß der Reihe nach mit jedem der zehn Kämpfer das Spiel im Arcade Modus durchspielen. Gleichzeitig ändert sich auch der Titelschirm.



SUPER PUZZLE FIGHTER TURBO



PS Um mit Endgegner Gouki anzutreten, wählt Ihr im "Arcade Mode" den Schwierigkeitsgrad Eurer Wahl, haltet SELECT gedrückt und bewegt den Cursor von Ryu nach unten auf Morrigan. Dort gebt Ihr     ein und drückt am Ende eine beliebige Taste.

SELECT +

X2



DS Christian Rasch aus Bad Dürrenberg kennt die Paßcodes zu "X2". Eine kleine Auswahl hat er uns in seinem Brief mitgeteilt...

Level 6	3	2	1	9	0	4
Level 7	1	9	6	8	6	1
Level 8	0	4	0	1	8	6
Level 9	8	4	1	0	0	3
Level 10	2	1	6	4	0	9
8 Credits	2	6	7	7	7	6
9 Schiffe	2	2	0	9	6	9
Unverwundbar	1	8	0	7	7	1
Abspann	3	0	0	1	6	7

CRUSADER: NO REMORSE



Auch die komplette Paßcode-Liste für den Schwierigkeitsgrad "Easy" haben wir per erhalten.

Level 2	FWQP	Level 3	PLRQ
Level 4	SZNF	Level 5	TD5S
Level 6	J1BT	Level 7	K2CV
Level 8	N3DW	Level 9	M4FX
Level 10	X5GZ	Level 11	C6HO
Level 12	D7J1	Level 13	F8K2
Level 14	FGL3	Level 15	JFM4
Entwickler-Credits		LRTN	

DISRUPTOR



Die Levelcodes zur PAL-Version des Interplay-Shooters haben wir von Thomas Wellner aus Freiberg erhalten. Er hat sie sowohl im "Easy"- als auch "Hard"-Modus erspielt.

Schwierigkeitsgrad Easy

Level	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Level 2	■	■	▲	●	●	▲	×	×	●	×	×	×
Level 3	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
Level 4	▲	×	●	×	▲	■	●	×	×	▲	▲	■
Level 5	●	■	●	▲	●	×	×	×	×	■	▲	■
Level 6	×	■	●	■	×	▲	▲	■	●	▲	●	■
Level 7	×	×	●	▲	●	■	▲	▲	●	×	×	●
Level 8	×	●	×	●	×	▲	●	■	▲	▲	■	×
Level 9	▲	×	×	■	▲	●	●	■	×	×	●	×
Level 10	▲	■	×	▲	■	■	▲	×	×	●	●	×
Level 11	▲	●	●	▲	×	×	●	●	×	×	▲	●
Level 12	×	▲	×	▲	●	×	●	■	▲	●	×	■
Level 13	×	×	●	●	▲	●	×	●	■	×	×	▲

Schwierigkeitsgrad Hard

Level 2	×	■	▲	×	●	●	▲	×	▲	●	×	×
Level 3	×	●	■	▲	▲	×	▲	■	●	■	●	●
Level 4	▲	×	▲	×	▲	●	●	▲	×	●	▲	■
Level 5	●	■	●	●	■	×	▲	×	■	×	■	●
Level 6	×	●	●	×	×	●	▲	■	▲	▲	●	■
Level 7	×	▲	×	●	▲	▲	▲	■	●	▲	■	×
Level 8	▲	▲	×	■	×	●	●	■	■	■	×	▲
Level 9	▲	■	▲	▲	×	■	●	■	●	×	●	×
Level 10	▲	■	▲	▲	×	■	■	●	▲	▲	▲	●
Level 11	×	●	■	▲	×	×	●	●	▲	▲	×	■
Level 12	▲	■	×	▲	●	●	■	×	×	●	▲	▲
Level 13	▲	×	●	×	●	■	▲	●	■	×	×	●

WEAPON LORD



SN Klein aber fein: Christian Heine aus Schrobenhausen verrät Euch einen Code, der direkt zum Abspann führt:

ABY BBY BBY BYB ABA BYA

NHL OPEN ICE



DS Um einen Super-Spieler mit dem Namen Gordy "Mr. Hockey" Howe zu aktivieren, gebt Ihr im "User Records"-Bildschirm als Namen "G_H" ein, als Monate "MAR" und als Datum "31" ein. Dieser Cheat funktionierte übrigens schon bei Midways Automaten-Vorlage.

FIGHTERS MEGAMIX



Um in den "Hyper-Mode" zu gelangen, müßt Ihr 11 Ziele im "Survival Mode" treffen.








Im "Option Plus"-Menü könnt Ihr auf Unverwundbarkeit schalten, wenn Ihr 500 Runden überstanden habt.

Ein weiteres Option-Menü versteckt sich im Spielfiguren-Anwahlmenü. Dort müßt Ihr L und START drücken - danach dürft Ihr an einigen Parametern rumspielen.

Um das Schulmädchen Honey zu spielen, müßt Ihr Kurs A überstehen, geht auf Honey und drückt X für ein rotes und Z für ein blaues Outfit.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD



Wer die Schwimmerinnen im 100-Meter-Freistil im Bikini sehen will, wählt "100m Free Style" an und gibt die Joypadkombination        ein. Danach drückt Ihr START, um den Wettbewerb zu beginnen.

COOL BOARDS



Wenn Ihr die Stimme des Ansagers verändern wollt, drückt Ihr im Option-Menü 40 Mal die SELECT-Taste.

Wenn Ihr die ersten Plätze von "Time Toal" und "Tricks" mit dem Snowman inne habt, haltet im Ladebild SELECT gedrückt und drückt später ▲.

WELT
5
NEX

BIG MOUTH

Schluß mit 32-Bit: Factor 5 wird nach dem Playstation-"Ballblazer" voraussichtlich keine weiteren 32-Bit-Projekte mehr in Angriff nehmen. Stattdessen sind zwei N64-Titel im Gespräch ### "Resident Evil 2" verschiebt sich aufgrund umfangreicher Erweiterungen bis in den Herbst. Der langerwartete Monster-Hammer soll auf zwei CDs ausgeliefert werden ### H. Ippisch, langjähriger und für seine unzerbrechliche Treue zu Sonic & Co. berühmte Macher des deutschen "Sega Magazins" wechselt das Lager. Nach Sega-Blatt und "Amiga Games" (ebenfalls ein Ippisch-Heft für ein ziemlich totes Spielsystem) will er jetzt die N64-Fans mit einem Magazin beglücken. Ein böses Omen, das auf den baldigen Zusammenbruch des Mario-Imperiums hinweist?

Clemens Wangerin
(Produkt Manager bei
Psygnosis)

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

In 5 Minuten ist Weltuntergang

- 1. Galaga '88 (Namco, 1988)**
"Weil dieses Spiel im klassischen Shoot'em-Up-Genre alles an die Wand spielt. In 5 Minuten bis zur zweiten Warpstufe - eine Herausforderung..."
- 2. Warcraft 2 (Blizzard, 1996)**
"Um noch einmal mit einem Heer von Ogeren im Kampfrausch über eine hilflose Arbeitermeute herzufallen, um den Vormarsch der Menschen endgültig aufzuhalten."
- 3. Super Mario Kart (Nintendo, 1992)**
"Immer noch das beste Rennspiel auf Erden - und darüber hinaus das beste Beispiel, daß Frank Glaser nicht jedes Spiel perfekt beherrscht!"

erscheint am 9. April

Dieses Mal sind uns Sonys
"Porsche Challenge", BMGs

"Mass Destruction" (siehe unten) und Psygnosis' 3D-Actionspiel "Tenka" zwar haar-scharf am Redaktionsschluß vorbeigerauscht, doch in der nächsten Ausgabe werden wir die potentiellen Top-Titel endlich im Testlabor auf Herz und Nieren prüfen. Neben der gewohnt umfassenden Berichterstattung über neue Software rund um den Globus, dürft Ihr Euch auch auf den Start der großen MANIAC-Vergleichstest-Reihe freuen: Wir werfen einen näheren Blick auf die



Unterschiede der einzelnen Konsolen und untersuchen Vor- und Nachteile der Systeme. In einem melancholischen Rückblick auf die Zeit der 16-Bitter rufen wir uns noch einmal die glorreichen Mega-Drive- und Super-NES-Zeiten zurück ins Gedächtnis: Im Fotoalbum der Geschichte tummeln sich legendäre Highlights ("Actraiser", rechts) und grobe Schnitzer.



JAPAN TOP 10

Worauf stehen
Eure japanischen
Spiele-Kollegen,
und wann
erscheinen die
Fernost-Hits
in Deutschland?

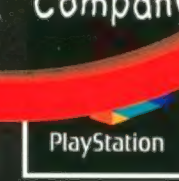
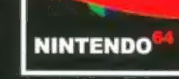
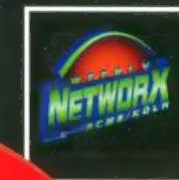
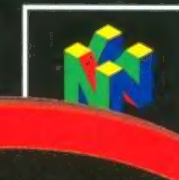
1	Dragonquest 3 Enix	Rollenspiel nicht geplant
2	Rage Racer Namco	Rennspiel April
3	Gundam Densetsu 2 Bandai	Action nicht geplant
4	Crash Bandicoot Sony	Jump'n'Run erschienen
5	Virtual On Sega	Beat'em-Up erschienen
6	DK Country 3 Nintendo	Jump'n'Run erschienen
7	Arc the Lad 2 Sony	Strategie/RPG nicht geplant
8	Virtua Cop 2 Sega	Action erschienen
9	Choro Q (1.02) Takara	Rennspiel nicht geplant
10	Pocket Monsters Nintendo	Rollenspiel nicht geplant

Die Belletheits-"Top 10"
zitieren wir aus der
"Famicom Tsushin", mit
über 500.000 Lesern pro
Woche das meistverkaufte
Spielemagazin der Welt.
Die Deutschland-
Veröffentlichungen
basieren auf den
Aussagen der hiesigen
Firmenvertretungen.

DIE AM HÄUFIGSTEN UMGESETZTEN SPIELE

- SHANGHAI/ACTIVISION**
Die fernöstliche Klötzchenstapelerei gehört zu den wenigen Spielen, die sowohl Konsolen-, als auch PC-Spieler begeistern. Obwohl „Shanghai“ erst 1986 (auf Apple Macintosh) erschien, ist es mit mindestens 17 Umsetzungen das am häufigsten konvertierte Spiel aller Zeiten. Die einzige transportable Version entstand für das Atari Lynx, gut gelungen sind aber auch alle anderen Variante. (Bild: 3DO-Version)
- CENTIPEDE/ATARI**
Nicht zuletzt dank der Klassiker-Compilations für Playstation, PC und Mac schaffte es das rasante Vorgartengemetzel auf den zweiten Platz: Seit 1981 entstanden Versionen für 16 verschiedene Konsolen und Computer, wobei Atarisofts erste Umsetzung für den PC (1985) nicht mitgerechnet ist. Echte Fans spielen's nur mit analogem Trackball - der wurde nur von frühen Atari-Heimcomputer-Varianten unterstützt.
- JOUST/WILLIAMS**
Auch „Joust“, das Lanzenturnier der flatternden Sträube, wird bis heute eifrig konvertiert: Die Konvertierungen ziehen sich von Oldie-Konsolen über frühe Heimcomputer und 8-Bit-Plattformen bis in die 90er-Jahre. Neben den 1:1-Versionen auf den Classic-Samplern von Williams, kommen auch die 8-Bit-Computer-Varianten der frühen 80er-Jahre (Bild: „Joust“ auf dem Atari 800) sehr nah an das Automaten.
- AFTERBURNER/SEGA**
Dem jüngsten Spiel dieser Charts (der „Afterburner“-Automat entstand 1987) kamen die hauseigenen neuen Umsetzungen für das 32X und den Saturn zugute. Selbst wenn man leicht modifizierte Versionen (z.B. „Afterburner 3“ für das Mega CD) nicht mitrechnet, wurde das Flieger-Spektakel auf mindestens 13 unterschiedliche Systeme (u.a. MSX, C 64, Amiga und Segas Master System) übertragen.
- DONKEY KONG/NINTENDO**
Von teils prominenten Programmierern wurde Marios Debütspiel seit 1981 auf ein gutes Dutzend Plattformen übertragen. So erstellte Dan Kitchen die Versionen für das Colecovision und das Atari VCS, während „Bard's Tale“-Miterfinder Michael Cranford programmierte es für den Apple 2. In unsere Zählung eingerechnet ist auch „Super Donkey Kong“, das alle vier Bildschirme des Krazelklassikers enthält.

In dieser Tabelle haben wir den Begriff „Umsetzung“ streng genommen: Nur „offizielle“ 1:1-Konvertierungen ohne zusätzliche Spielelemente und Verbesserungen (egal ob gelungen oder aus technischen Gründen schwächer als das Original) wurden in die Top 5 miteinbezogen. Clones und freche Kopien, wie sie besonders Anfang der 80er-Jahre erschienen, wurden ebenso wie Fortsetzungen und aufgebohrte Remakes nicht mitgezählt.



0221 - 240 88 00

NINTENDO 64

- NINTENDO 64.....399,90
- Controller 64.....49,90
- Lenkrad 64.....199,90
- RGB-Scart Kabel.....49,90
- DOOM 64.(us).....179,90
- Inter.Super Star Soccer.(us) 169,90
- FIFA 64.....159,90
- Mario 64.....99,00
- Mario Kart 64.(us).....169,90
- Pilotwings 64.....129,90
- Star Wars.....149,90
- Turok.....139,90
- Trilogy.(us).....169,90
- Wave Racer 64.....99,00
- Wayne Gretzky Hockey.(us) 159,90

Werkstatt

- Umbau Saturn.....99,90
- "No-Limit"-Umbau Playstation.....99,90
- Umbausatz "No-Limit" Playstation 69,90

Finanzierung

- Die Spielspaß-Finanzierung
- Playstation mit Spiel.....ab 24,00
- Nintendo 64 mit Spiel.....ab 24,00
- ...einfach anrufen

SEGA SATURN

- Saturn.....399,-
- Saturn + C&C.....449,-
- 3D-Controll-Pad.....89,90
- Lenkrad.....109,90
- Die Hard Arcade.....99,90
- Fighting Vipers.....89,90
- Megaman X3.....99,90
- NHL Powerplay Hockey '96.....89,90
- Sonic 3D Blast.....89,90
- Tomb Raider.....89,90
- Virtua Cop 2 incl. Gun.....139,90

Merchandise

- Caps.....ab 20,00
- Hint-Books...(MK Tri, Crash B., Tomb Raider, Nights, Beyond the B., etc).....ab 20,00
- Magazines.....(EDGE, Playstation(jp.), Playstation(eng.), EGM(us)).....ab 15,00
- Model-Kits.(z.B. FF VII).....ab 29,90
- Poster.....ab 5,00
- TEKKEN II 175x63cm.....30,00
- TEKKEN II "The Family" DIN A1.....25,00
- Virtua Cop II 125x40cm.....25,00
- Pins.....ab 5,00
- Soundtracks.(z.B. FF VII).....ab 59,90
- T-Shirts.....ab 19,90

PlayStation

- Playstation.....389,-
- Controller -The Pad.....29,95
- Controller (bunt).....59,90
- Controller..(Sony).....59,90
- Analog Flightstick.....119,90
- Memory Card (bunt).....39,90
- Memory Card (8MEG).....79,90
- Memory Card (12MEG).....129,90
- Memory Disc Drive.....159,90
- RGB-Scart-Kabel.....39,90
- HF-Antennenkabel.....49,90
- Link-Kabel.....39,90
- The Gun (Pistole).....59,90
- Lenkrad (Mad Catz).....149,90
- 2-Xtreme.....89,90
- 4-4-2 Fußball.....89,90
- A-VI Evolution Global.....99,90
- Area 51.....89,90
- Baphomets Fluch.....89,90
- Batman Forever Arcade.....89,90
- Carnage Heart.....89,90
- City of the lost Children.....99,90
- Command&Conquer.....89,90
- Cool Boarders.....89,90
- Contra: Legacy of War.....89,90
- Crow: City of Angels.....99,90
- Crusader - No Remorse.....89,90

PlayStation

- Destruction Derby 2.....99,90
- Discworld I&II.....je.89,90
- Disruptor.....89,90
- Dragonheart.....99,90
- Fifa Soccer '97.....89,90
- Final Fantasy VII (jp).....169,90
- Legacy of Kain.....99,90
- Manic Karts.....89,90
- Namco Museum 1-3.....je.89,90
- Namco Museum 4 (jp).....129,90
- NBA Hangtime.....89,90
- NBA Live '97.....89,90
- Pandemonium.....89,90
- Porsche Challenge.....79,90
- Rage Racer (us).....139,90
- Rebell Assault II (2 Disc).....109,90
- Re-Loaded.....89,90
- Samurai Shodown.....84,90
- Soul Blade.....109,90
- Soviet Strike.....89,90
- Suikoden.....99,90
- Super Star Soccer Deluxe.....99,90
- Tempest X3.....99,90
- Time Crises incl. Gun (jp).....189,90
- Tomb Raider.....99,90
- Twisted Metal World Tour.....99,90
- Wipeout i&II.....je 99,90
- ...weitere Titel auf Anfrage!!!



Hier ist Deine Chance! Verteidige Dich und Deine Ehre Angesicht zu Angesicht gegen bis zu 199 HI's in C&C2, Diablo, M.A.X, WC2, usw.....!!!
Neuerscheinungen, Previews, Q&A mit Entwicklern neuer Softwaretitel, sowie der ein oder andere Ideen- und Gedankenaustausch, mit Redakteuren der verschiedenen Magazine sollten dabei natürlich nicht fehlen!!!

Die Netzwerkparty geht weiter!!!
- NETWORK -
Ring frei für die 2. Runde!!! Am 6. April vereinen sich wieder alle Anhänger der virtuellen Welten in Kölns tiefen Gewölbekellern.. Neue Gefechte gegen die unberechenbare HI (human intelligence) suchen ihre Opfer - such Dir doch auch eins....
Hier ist Deine Chance! Verteidige Dich und Deine Ehre Angesicht zu Angesicht gegen bis zu 199 HI's in C&C2, Diablo, M.A.X, WC2, usw.....!!!
Neuerscheinungen, Previews, Q&A mit Entwicklern neuer Softwaretitel, sowie der ein oder andere Ideen- und Gedankenaustausch, mit Redakteuren der verschiedenen Magazine sollten dabei natürlich nicht fehlen!!!



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81
Internet:
http://www.acme.netcologne.de
Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Abruf- und dann Starttaste drücken!

Alle Spiele werden in einer Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt.

Bei uns im Laden...
*** Softwarerepräsentation**
- auf 3 Großbild-Leinwänden
- mit GlasTron-3D-Visier
- auf Demo-Displays
*** Internet-Terminals**



UCC
D.A. INTERNATIONAL

Die Stadt der Verlorenen Kinder

Eine Stadt mit einem düsteren Geheimnis. Die Kinder, die unbeschwert in den Straßen spielten, verschwinden... eines nach dem anderen. Und niemand weiß, wohin...

Vielleicht kam Miette, ein Kind der Straße, Licht ins Dunkel bringen. Aber da sind noch die teuflischen siamesischen

Schwestern. Und die Cyclopen, die nachts durch die Straßen schleichen. Und der geheimnisvolle Wissenschaftler Dr. Krank, der ein schauriges Geheimnis hütet.

Sind Sie bereit für das düster-faszinierende Abenteuer, das Miette in der Stadt der verlorenen Kinder erwartet?

Auch als Kaufvideo erhältlich.

**PC
CD
ROM**

